O FUTURO CHEGOU! Saiba como você vai jogar amanhã

A revista #1 para PS2 • Xbox • GameCube • PC • GBA • Celular...

CONRAD EDITORA

EGM
ELECTRONIC GAMING MONTHLY BRASIL

EGM

OS DEMÔNIOS VÃO POSSUIR SEU PC!

DOOM 3

ESTRATÉGIA PARA A FUGA DO INFERNO

ZIFF DAVIS MEDIA
AUTHORIZED PUBLISHER

O SENHOR DOS ANÉIS
A Terra-Média ganha seu RPG com THE THIRD AGE

HALO 2

THE SIMS 2

ASTRO BOY

GTA: SAN ANDREAS

TOCA Race Driver 2 ■ Desert Ratz Vs. Afrika Corps ■ Catwoman ■ Crimson Tears
Malice ■ Street Fighter Anniversary Collection ■ Rainbow Six 3: Black Arrow
Echo Night: Beyond ■ Puyo Pop Fever ■ Splinter Cell: Pandora Tomorrow

Setembro de 2004
#30
R$ 6,90
www.gameworld.com.br

H-L

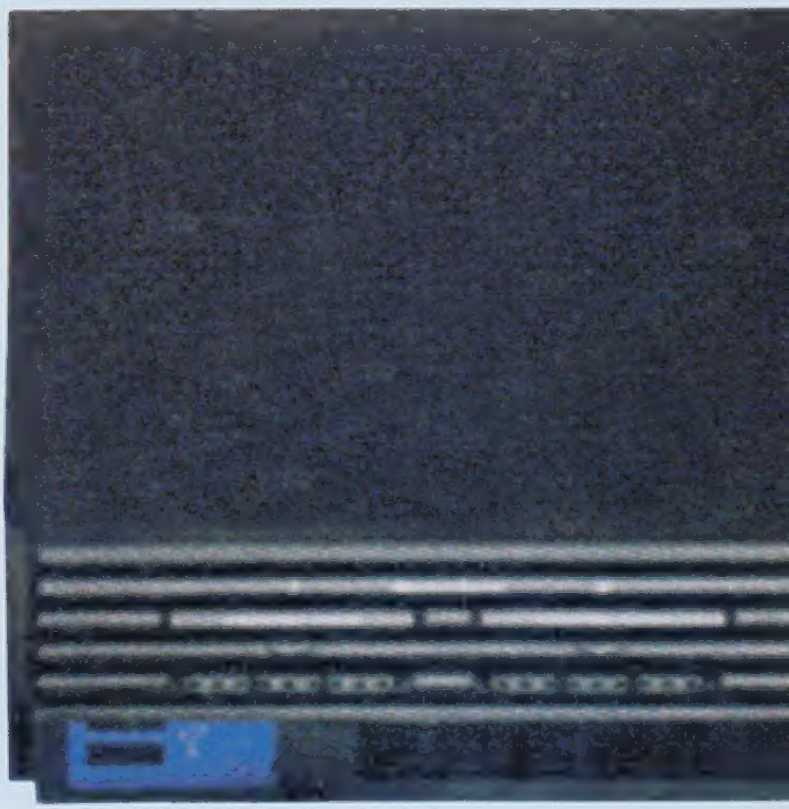
GAMES E ASS

VENDA & ASSIST

PS2

GAME BOY ADVANCE

XBOX



DECODIFICAMOS

COM O QUE HÁ DE MI

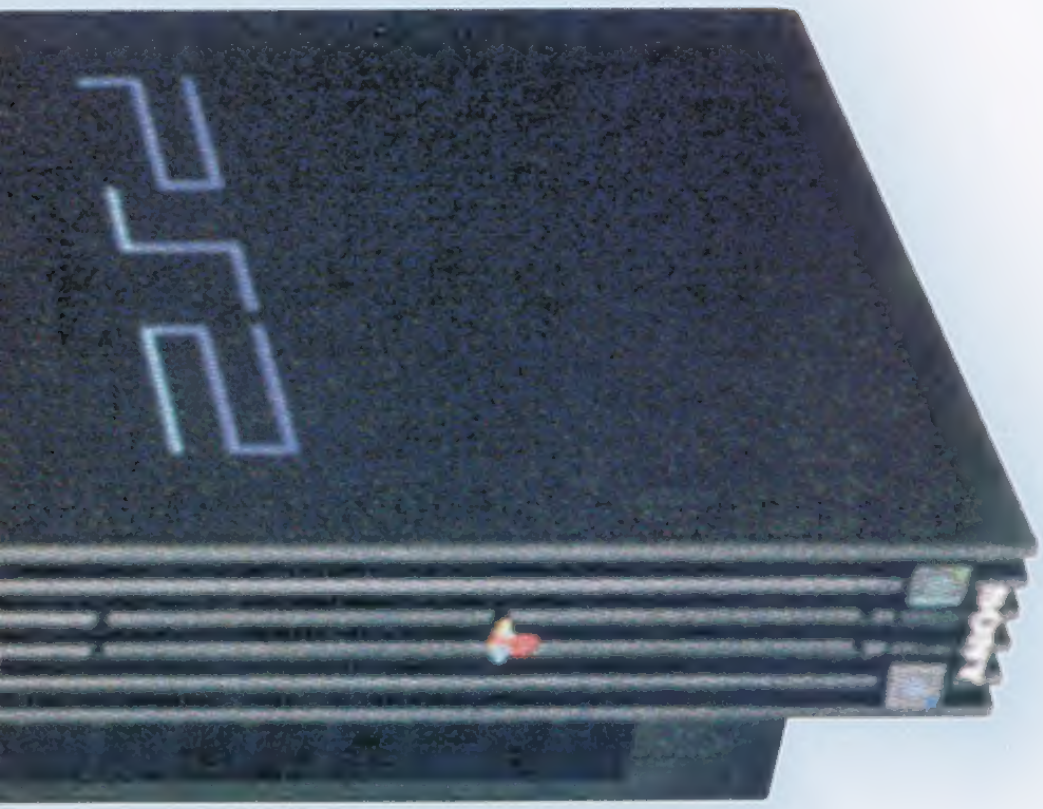
Rua Pamplona, 718 (Metrô Trianon-MASI
Tel.: 11 3266.5165 — 3253.34

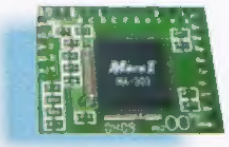
LERA

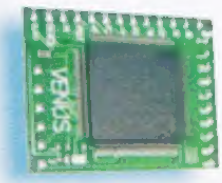
DAM

SISTÊNCIA TÉCNICA

TÊNCIA TÉCNICA







OS APARELHOS

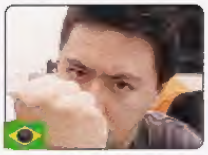
ELHOR NO MERCADO

P) - CEP 01405-030 - Cerqueira Cesar - SP

-69 - www.hleragames.cjb.net

editorial

O futuro é aqui mesmo



No intervalo de uma das várias sessões de jogatina que rolam na redação, comecei a viajar em um assunto que sempre me intrigou: o futuro dos videogames. Imagine comigo: em 2010, como será nossa relação com a diversão eletrônica? Será que jogaremos por lazer, relaxamento, competição, como já acontece normalmente? Ou as máquinas de diversão, como as conhecemos hoje, serão coisa do passado?

Se quer saber minha opinião, acho que o cenário será outro daqui a uns cinco, seis anos. Completamente diferente. Videogames para brincar irão existir, mas não do jeito que estamos acostumados. Joysticks? CDs? Consoles ligados na TV? Talvez sim. Mas ao mesmo tempo em que servirão para nos entreter, os jogos se tornarão essenciais para inúmeras outras atividades. Tenho algumas especulações, baseado no que já está rolando: a estrutura dos games irá inspirar novas aplicações na área da medicina, da tecnologia e no avanço da corrida especial. Serão usados como ferramentas de ensino em escolas, como tratamento terapêutico, para o treinamento de profissionais em áreas diversas. Pesquisas e comunicação? Com toda certeza. Felizmente, a resistência das pessoas em relação aos jogos eletrônicos diminui à medida que o tempo passa. O sucesso dos sites de relacionamentos como o Orkut mostram que o mundo está mais preparado e menos preconceituoso em relação aos vínculos virtuais. A nova versão de The Sims, o simulador humano mais popular do mundo, é mais uma prova disso.

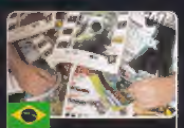
Toda essa viagem no tempo rendeu uma bela matéria especial nesta edição, "A próxima onda". Escrita por nossos colegas da EGM americana, ela discute e aponta as tendências da indústria dos games para os próximos meses. Prepare-se para o futuro... ele está mais próximo do que se pensa.

– Pablo Miyazawa
pablo@conradeditora.com.br

nossa equipe

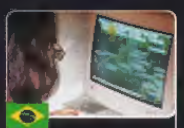
Confira quais são os games preferidos da equipe EGM no mês

MARCELO BARBÃO
O Satânico Dr. Barba conclui mais uma edição ao som de sua banda predileta: Krisiun.
Favoritos: *Doom 3, Doom 3 e Doom 3 (ouvindo Krisiun)*

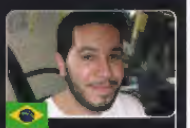


EDUARDO TRIVELLA
Este é o retrato de um homem afundado em trabalho. Ou seria apenas mais um dorminhoco?
Favoritos: *Sono, Cama, Travesseiro, Braços de Morfeu*

BEATRIZ SANT'ANA
A Bia migrou para a equipe Smack. Mas a "traidora" continua mandando bala nos reviews
Favoritos: *Astro Boy, NFSU*



ERIC ARAKI
Depois de um período de muita sociabilidade, Eric voltou a ser o cara soturno de sempre. Nem olha pra foto...
Favoritos: *Ragnarok, SF Anniversary*

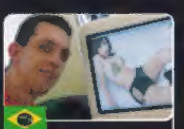


FABIO SANTANA
Com uma memória de causar inveja a locutor esportivo, Fabão resolve os problemas da redação.
Favoritos: *Gradius 5, SF Anniversary*

MARIO AV
Tem gente que só tem cabeça pra usar capacete. Mario AV a utiliza para muitas outras coisas... inúteis.
Favoritos: *Burnout 3 (demo), Gradius 5*

ANA FRANCO
Quem diria que por trás desse lindo sorriso se esconde uma mulher implacável? Mentira. A Nica é boazinha!
Favorito: *Pikmin 2 (é fooofo demais!)*

KELVEN FRANK
Que estilo hein, Kelven! Será que o garotão aí do retrato vai ser tão descolado como o pai?
Favorito: *Winning Eleven 8 (até que enfim mudou!)*



HOMERO LETONAI
Ah, as orientais do Homero... o cara tem um verdadeiro harém nipônico no computador. E quer viver no Japão!
Favoritos: *Doom 3, Burnout 3 (demo)*

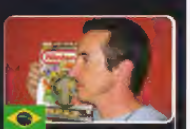
ANDREZA S. FRANCISCO
A Andreza chegou e olhou desconfiada, como se soubesse da roubada em que estava entrando.
Favorito: Pikmin 2 *(é meigo demais!)*

FELIPE AZEVEDO
Felipão está meio revoltado este mês. Disse que vai abandonar os games porque só anda jogando porcaria.
Favorito: "Nenhum!"

DANIEL NIEUWENHUIZEN
As más línguas dizem que Dani é um total invertebrado. Depois desta foto, o Menino Molusco derreteu de vez.
Favoritos: *Doom 3, Crimson Tears.*

RENATO VILIEGAS
Renato Cabelada finge que trabalha mas só come e dorme. Foi assim na E3, na EGM, no G4 Brasil...
Favoritos: *Madden 2005, Pokémon*

FELIPE FRAGOSO
Nosso novo colaborador na arte pegou várias pedreiras logo de cara. Mandou bem e mês que vem ele volta.
Favoritos: *Splinter Cell, Pokémon*



RONNY MARINOTO
Marimbondo mais parece um macaco, de tanto que pula de galho em galho: já editou todas as revistas da casa.
Favoritos: *Winning Eleven 8, Pikmin 2*

Próxima edição da EGM Brasil: nas bancas no dia 24 de setembro

EGM ELECTRONIC GAMING MONTHLY BRASIL

Número 30 - Setembro de 2004 www.egmbrasil.com.br www.gameworld.com.br

CONSELHO EXECUTIVO Cristiane Monti, André Forastieri, Rogério de Campos

REDAÇÃO
Coordenador editorial Marcelo Barbão
Editor Executivo Pablo Miyazawa
Editor Eduardo Trivella
Diretor de Arte Mario AV
Chefe de Arte Ana Franco
Designer Kelven Frank

COLABORADORES
Odair Braz Junior, Renato Viliegas, Maria Beatriz Sant'Ana, Fabio Santana, Eric Araki, Ronny Marinoto, Cassiano Barbosa, Théo Azevedo, Alberto Alerigi Jr., Felipe Azevedo, Daniel Nieuwenhuizen, Vladimir Cunha, Marco Bezzi, Cleiton Campos, Gabriel Morato, Ivan Cordon (textos); Viviana Agostinho, Ana Ban (tradução e adaptação); Andreza S. Francisco, Homero Letonai, Felipe Fragoso (arte); Ed da Silva Rodrigues, Robson Teixeira (ilustrações); Marco Finotti (fotos) Alessandra Lacerda (revisão)

PRÉ-IMPRESSÃO
Supervisor Alexandre Monti
Secretário Gráfico William Domingos

CENTRO DE TRATAMENTO DE IMAGENS
Coordenador Alexandre Cardoso da Silva
Escaneamento e Tratamento de Imagens
Edinilson Carlos de Moraes

PRODUÇÃO GRÁFICA
Gerente de Produção Gráfica Priscila Santos
Coordenadores de Produção Ed Wilson Dias, Alessandra Vieira, Leonardo Borgiani

WEB
Coordenador de Conteúdo Odair Braz Junior
Webmaster Mateus Reis, Fernando Nogueira

COMERCIAL
Diretor Comercial André Martins

PUBLICIDADE
Coordenadora de Publicidade Luciana Eschiapati
Executivos de Vendas Gracia Lemos, Rafael Ferreira
Assistente Comercial Krisley Camilo
Tel.: (11) 3346-6075
publicidade@conradeditora.com.br

VENDAS
Executiva de Vendas Diretas Vanessa Serra
Gerente de Vendas em Bancas Ana Paula Gonçalves
Gerente de Circulação Aparecido Gonçalves

NEGÓCIOS
Gerente de Produto Bruna Alario
Gerente de Marketing Chris Peruch

ADMINISTRAÇÃO
Diretor Administrativo-Financeiro Celso Pedroso Leite
Gerente Financeira Solange Reis
Analista de Recursos Humanos Sileide Fernandes Silva

TECNOLOGIA DE INFORMAÇÃO
Suporte Técnico André Jaccon

EGM Brasil
Edição 30, setembro de 2004, é uma publicação da Conrad Editora do Brasil Ltda.
ISSN 1516-1892.

ATENDIMENTO AO LEITOR
Felipe Rasoilo e Regina Toledo
Números atrasados, sugestões, dúvidas, reclamações, etc. Tel.: (11) 3346-6191 Fax: (11) 3346-6078
atendimento@conradeditora.com.br

Redação, Publicidade, Administração e Correspondência:
Rua Simão Dias da Fonseca, 93, Aclimação,
São Paulo/SP CEP: 01539-020
Tel.: (11) 3346-6088 Fax: (11) 3346-6078
www.conradeditora.com.br
Central de Atendimento ao Assinante
(11) 3346-6191 atendimento@conradeditora.com.br
A Conrad Editora do Brasil Ltda. não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios veiculados nesta revista.

ANER

Impressão: Plural
Distribuição DINAP

ESTA EMPRESA AJUDA SÃO PAULO

"A edição brasileira da revista Electronic Gaming Monthly, denominada EGM Brasil, é publicada sob licença da Ziff Davis Media Inc., New York, New York. Os itens editoriais constantes na edição da EGM Brasil, que foram originalmente publicados na edição norte-americana, são copyright da Ziff Davis Media Inc. Copyright © 2002 Ziff Davis Media Inc. Todos os direitos reservados. Electronic Gaming Monthly é marca registrada da Ziff Davis Media Inc."

índice

número 30 · Setembro de 2004

EDITORIAL, NOSSA EQUIPE
04 Servindo bem para servir sempre

EGMAIL
06 Você fala, a gente escuta e tudo fica bem

START
12 **NO LIMITE DA REALIDADE**
A linha tênue que separa a vida dos games
14 **FFVI ADVENT CHILDREN**
Um longa-metragem animado baseado no universo de *FFVII*
15 **ALMAS GÊMEAS**
E se o seu videogame casasse com o seu PC?
16 **OS DESAPARECIDOS**
Games que ninguém sabe onde estão
18 **CELEBRIDADE NOS GAMES**
Guitarrista do Sepultura e o PS2
19 **EDITAL DE GAMES**
O Governo dá atenção aos jogos
20 **CELULAR**
Uma nova tecnologia está chegando
22 **MUNDO PC**
Os campeonatos mais disputados
24 **DEPOIS DO JOGO**
Tem brazuca na equipe de *Spider-Man 2*
26 **EM BREVE**
Eles estão chegando
28 **NOVA EXPANSÃO DE FFXI**
O MMORPPG ganha sangue novo
29 **QUARTERMANN**
Fofocas e mais fofocas
30 **PREVIEWS**
Especial de *The Sims 2*, Multiplayer de *Halo 2* e uma cidade de *GTA: San Andreas*

E MAIS
80 **DICAS**
82 **GAME OVER**

42 **A PRÓXIMA ONDA**
Saiba tudo o que a indústria dos videogames prepara para os próximos anos: o futuro dos joysticks, os próximos grandes desenvolvedores, a vida nova das franquias, jogos online, o gênio do futuro e muito mais

REVIEWS

67 TOCA RACE DRIVER 2
74 MALICE
70 DESERT RATZ VS. AFRIKA CORPS
71 CAT WOMAN

67 TOCA Race Driver 2
68 Doom 3
70 Desert Ratz vs. Africa Corps
71 Cat Woman
72 Street Fighter Anniversary Collection
74 Malice
75 Crimson Tears
76 Echo Night: Beyond
77 Rainbow Six 3: Black Arrow
78 Puyo Pop Fever
78 Splinter Cell Pandora Tomorrow
79 Astro Boy: Omega Factor

48 **O SENHOR DOS ANÉIS**
O Próximo Grande RPG com os personagens de J.R.R. Tolkien promete ser uma revolução

56 CAPA:
DOOM 3
Atenção leitores da EGM Brasil: última chamada para o Trem do Inferno

36 **THE SIMS 2**
Fomos os primeiros brasileiros a passar um tempo considerável no mundo virtual de The Sims 2. Saiba como foi na página 36

A CIDADE FOI TOMADA. NÃO HÁ ESPERANÇAS.
PARA QUEM PERDER A EGM PC, CLARO.

VOCÊ NO CONTROLE DE

HALF-LIFE 2

E MAIS:

DOMINE SEU PC: OVERCLOCK DE PLACA DE VÍDEO
TUTORIAL: CRIE SEU MOD DE COUNTER STRIKE
A MAIOR COBERTURA DE CYBER SPORTS DO BRASIL
RAGNAROK - DRIV3R - VAMPIRE

WCG2004 - COBERTURA COMPLETA

NAS BANCAS EM 01/10/04
WWW.GAMEWORLD.COM.BR
CONRAD EDITORA

egmail

ESCREVA PARA A EGM BRASIL:

EGMail
Rua Simão Dias da Fonseca, 93
Aclimação – São Paulo – SP
CEP: 01539-020
E-mail: EGMbrasil@conradeditora.com.br

A EGM Brasil se reserva o direito de editar o conteúdo das cartas por motivo de espaço. Se você não quiser seu nome, cidade/estado ou e-mail impresso, por favor nos avise. Outra coisa: não é possível responder a todas as cartas e e-mails, mas pode ter certeza de que todos são lidos.

carta do mês

POP GAMES

Confesso que tenho andado muito preocupado com a indústria de games mundial e o principal motivo para tal é a POPlização dos games (o Marcelo Barbão falou disso na coluna dele na edição 29). Os games ficaram muito populares e houve uma significativa dissolução do preconceito que as pessoas tinham em relação a eles. Apesar de ter ficado feliz por ter diminuido a quantidade de pessoas que me chamam de nerd, gordo e frustrado graças a febre *Counter-Strike*, eu realmente não consigo olhar com tanto entusiasmo para o mercado. Já se foi o tempo em que para se fazer um bom game era necessário apenas ter criatividade e conhecer programação. Hoje em dia não basta ser tão bom quanto John Carmack para revolucionar a indústria. É necessário dinheiro e uma grande firma por trás para publicação e divulgação do material. Vide exemplo do *FFX-2* que apelou para um filme chiclete como *As Panteras* para POPlarizar o titulo. É realmente muito triste ver uma série como *FF* ter que se rebaixar a esse nivel para conseguir uma boa vendagem. Os títulos de hoje estão virando pop em todos os sentidos, como disse o Marcelo. Acho deprimente uma softhouse ter que apelar pra vozes de atores famosos pra vender o seu produto e não melhorando gráficos, história e jogabilidade, que é o que realmente importa. Quem ama *FF* não vai deixar de comprá-lo se ele não tiver vozes de atores famosos. Espero que isso mude, mas acho difícil. O único elemento que pode fazer a diferença nisso é o publico que compra games, afinal se a indústria fonográfica se POPlarizou foi porque o publico compra mais CDs pop do que do Metallica.

Oliver Trajano Silva Barros
Santo Antônio de Pádua/RJ

O mundo hoje vive a base de propaganda. Compre um tênis aerodinâmico com a mais nova tecnologia de absorção de impacto, visite nosso parque de diversões com montanhas-russas de arrepiar, coma mais um suculento hamburguer com queijo e molho especial. Tudo para arrancar o seu rico dinheirinho se você não estiver ligeiro o bastante para separar o joio do trigo. A propaganda pode te atrair (e te enganar) mesmo se você não gostar de fazer cooper, tiver vertigem e for vegetariano. A EGM Brasil te ajuda a ficar de olho aberto pra não cair em armadilhas, dando nossa contribuição em forma de análises honestas dos games que passam pela redação.
Só não esqueça que a moeda tem dois lados e o pop também tem suas características positivas. Afinal, até o Metallica teve sua fase pop mas continua sendo uma das bandas favoritas aqui da casa.

KEN? ONDE? COMO?

Vocês sabem do paradeiro de Ryu, Akuma, Ken e toda a galera de *Street Fighter*? Eles morreram, estão aposentados ou é apenas uma calmaria antes da tempestade? Será que

vem algum bom jogo deles por aí? Em uma edição muito antiga, o Quartermann disse que seria lançado um jogo de *Dragon Ball* vesus *Street Fighter*. Cadê? Esse jogo sai ou não sai?
Mudando da água pro vinho, ou melhor, de jogo para filme, vocês já assistiram ou já ouviram falar do filme *Street Fighter Alpha*? Se não, procurem na Internet pois é muito bom. Vocês sabem de alguma coisa sobre uma continuação desse filme?

Jacson Damaceno
Hortolândia/SP

A galera do *Street* passou por um período muito estressante em suas vidas. A Capcom, durante anos, lançou games de briga com esse pessoal, abusando da boa vontade e da saúde deles. Alguns foram presos por agressão, outros foram parar no hospital e a maioria simplesmente se cansou de tanto defender a vida na porrada. Se já é difícil trabalhar o tempo todo, imagine um emprego que você ainda precisa socar os outros e de vez em quando ainda volta pra casa com olho roxo ou um ombro deslocado?
Felizmente, eles (ou a Capcom?) resolveram arregaçar as mangas de novo e estão de volta em *Street Fighter Anniversary Collection*, um bom título que você confere o review nesta edição. Tem até filme de animação no meio do game. Mas não é melhor do que o SFA, que não tem continuação. *Street Vs Dragon Ball* era só boato e não vai sair.

JÁ OUVIU A ÚLTIMA DO PORTUGUÊS?

Esses dias comprei o jogo *GhostHunter* (PS2) e tive uma surpresa: ele estava em português! Pensei que era arte dos hackers e que fizeram uma tradução parcial e de qualquer jeito. Mas olhando melhor, não foi! O idioma português é uma das opções do jogo. Claro que é português de Portugal, mas os textos são compreendidos com clareza. Será que de agora em diante aparecerão mais jogos assim, com o nosso idioma ▸

SINTA O PODER FELINO!

CATWOMAN™

O JOGO

CONTROLE A MULHER-GATO E USE SEUS SENTIDOS FELINOS. DETONE SEUS INIMIGOS COM SENSACIONAIS GOLPES DE CAPOEIRA E O IRADO ESTALO DE SEU CHICOTE. NESTE MORTAL JOGO DE GATO E RATO, É ELA QUEM TEM AS GARRAS AFIADAS.

WWW.CATWOMAN.COM
WWW.CATWOMAN.EA.COM

CATWOMAN Software ©2004 Electronic Arts Inc. Todos os direitos reservados. Electronic Arts, EA, EA GAMES, o logo EA GAMES e "Challenge Everything" são denominações comerciais e/ou marcas registradas da Electronic Arts Inc. nos EUA e/ou outros países. Todas as demais denominações comerciais e/ou marcas registradas são propriedade de seus respectivos titulares. EA GAMES™ é marca da Electronic Arts™

DC Bullet logo, CATWOMAN and all related characters and elements are trademarks of and © DC Comics
WBIE LOGO: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc.
(s04)

PC CD-ROM

EA GAMES
Challenge Everything

nas opções dos jogos? É uma grande expectativa que nosso país (mesmo através de Portugal) seja cada vez mais inserido no contexto mundial dos jogos eletrônicos.

Rafael Sanches Rocha
Santa Bárbara d'Oeste/SP

É muito massa quando isso acontece, né? Estar esperando uma coisa e, de repente, acontecer outra que você nem pensou! Portugal é um grande mercado para a indústria dos games e muitas empresas já lançaram, ou planejam lançar, produtos com opções de idioma em português. O mercado brasileiro também mostra sinais de crescimento. Talvez as produtoras não se animam a lançar títulos com o português do Brasil, pois muita gente prefere comprar produtos falsificados, e aí ninguém lucra nada. O que é melhor? Pirata baratinho ou original com benefícios? Vai pensando aí e depois você me fala.

EU JOGO PC E MEREÇO RESPEITO

Depois de ler a edição de agosto da EGM Brasil, fiquei revoltado. Que negócio é esse do mesmo título ter notas tão diferentes? Estou falando de *Spider Man 2*. Na minha opinião, os PCs não estão tendo o mesmo tratamento dado aos consoles por parte de algumas produtoras de games. Ficamos com um jogo fraco do Aranha e nem sonho de *Tony Hawk Underground* e *007*. Somos um pessoal que faz a tradução de jogos completos, mod exclusivos, mapas inteiros. Gastamos o valor de um console numa nova placa de vídeo, só pelo prazer de jogar. As produtoras não podem nos deixar em segundo plano. Há usuários de PC que jogam desde jogos infantis até os mais complicados e sofisticados. Fica aqui o meu protesto: façam jogos direito, pois eu quero jogar!

Marcio Rosendo
Jardim Alegre/PR

Já chegou chutando sem oferecer rosas, hein Rosendo? Você tem razão de ficar florido da vida por causa da versão de *Spider-Man 2* pro PC, mas não precisa pegar tão pesado. Como você disse, quem joga PC ficou sem *THUG* e *007*, mas quem mais vai jogar *Half-Life 2* nos próximos meses? *The Sims 2* vai pintar em algum console? Quem foram os primeiros a conhecer as profundezas do inferno em *Doom 3*? O jogador de PC tem vantagens e desvantagens, assim como os jogadores de todos os consoles. Ahh, e só para você dormir mais tranqüilo: a EA disse que James Bond está ocupado com alguma bondgirl, mas a Activision prometeu *Tony Hawk's Underground 2* para PC.

EU NÃO SOU ISTA!

Escrevo para dizer que estou indignado com a seção Log On da EGM 29. Eu tenho dezenove anos, sou gamemaníaco desde os seis, e quero deixar claro o seguinte: quem realmente se interessa por games não usa essa palavra pitoresca e infantil. Por exemplo, você adora jogar *Final Fantasy X* mas também gosta muito de *Zelda*, só não joga porque tem um PS2 e não aceita jogar num Cube por ser ista. Mas como todo mundo tem a chance de mudar... pensem nisso! Abração a todos da EGM Brasil.

Leandro Martins
Brusque/SC

Maior bobagem isso tudo, diz aí! É mais ou menos como deixar de ir numa balada que você sabe que vai ser boa só porque o DJ não vai tocar todas músicas que você gosta. Abra a cabeça, ista! Tá nessa ainda? Siga o exemplo do nosso amigo Leandro e abrece os bons jogos, sejam eles de qual sistema for.

CACHOEIRA DE PERGUNTAS (E DE RESPOSTAS)

Vocês farão uma edição especial *GTA: San Andreas*? Estou pensando em comprar um PlayStation 2 e minha duvida é: será que compensa? Por que vocês não fizeram um pôster com a Luisa Gottschalk? Por que vocês não fazem mais promoções? Por que estão demorando pra fazer uma matéria falando sobre os cursos que podemos fazer na área de games? Eu sou chato, não?

Fernando Oliveira
via email

**(Uma resposta por frase)
Estamos falando muito dele, vamos falar muito mais e pode apostar que você vai ver muita "coisa" especial sobre *San Andreas*. Lógico que sim. Por que iríamos ficar com ciúme se você pendurasse o pôster na sua parede. Vamos fazer muitas, fique sossegado. Já fizemos matérias sobre vários cursos, você que não leu; agora estamos pensando em falar sobre cursos de redação. Sim, você é chato demais.**

FUTEBOL E CARRO: PAIXÃO NACIONAL

Tenho 24 anos e acompanho videogames desde a época do querido Atari. Sou proprietário de um PS2, admiro a seriedade como é feita a revista e como são tratados todos os assuntos. Mas estou aqui para fazer uma pequena reclamação: por que o game *Winning Eleven* não tem uma matéria especial?
Pô... já saiu *WE8*, espero que ele seja capa... Ah, e se o glorioso *Gran Turismo 4* não for capa também, eu desisto da revista (brincadeirinha...hehehe).

Anderson Albert Amorim Santos
Fortaleza/CE

Ainda bem que é brincadeira, Anderson, caso contrário você perderia tudo de bom que ainda vamos mostrar de *Gran Turismo 4* e, principalmente, de *Winning Eleven 8*, que já tem review programado para a próxima edição. Estamos descabelando de tanto jogar futebol aqui na redação. Matéria especial sobre ele? Pode ser, mas vai ter que ser algo bem legal, porque fazer gol eu tenho certeza que você já sabe. Vamos pensar em algo e logo mais você fica sabendo, ok?

Procurando melhores PREÇOS com total GARANTIA ??

Fratello Games

SEU PAGAMENTO ??
em Até 12x

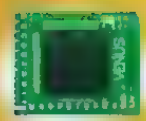
Troca do leitor original PS II à vista R$ 320,00

Troca do leitor original PS One à vista R$ 139,00

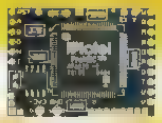
Game Cube

Fotos Ilustrativas

KIT PS II
Controle Remoto Original
e
Memory Card Original
Por R$ 139,00


Venus

Thunder Chip


Matrix Infinity

DMS 3

ASSISTÊNCIA TÉCNICA DESDE 1995

CONFIRA O QUE A FRATELLO FAZ POR VOCÊ:
Orçamentos sem compromisso e na hora;
Contamos com uma oficina própria e com técnicos treinados e qualificados para a instalação dos ModChips mais confiáveis do mundo;

Distribuidor de Peças e Modchips no Brasil.
Preços especiais para técnicos.
Visite nosso site e conheça nosso Catálogo Eletrônico

Aceitamos Cartões

MasterCard
VISA

www.FRATELLOGAMES.com.br

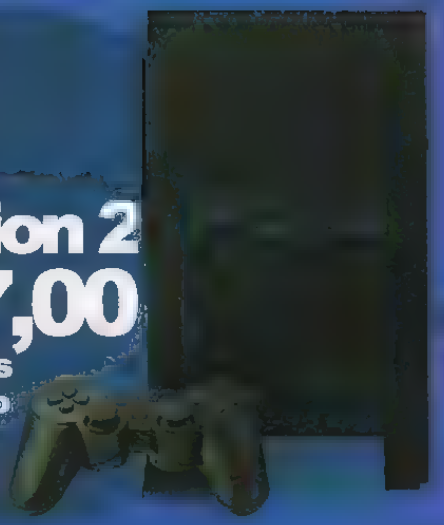
Loja 1 - Rua Sta. Ifigênia, 295 - 2º andar loja 215/216
Fone: (011) 3362-2206/3333-2092 Fone/Fax: (011) 3224-9418

Loja 2 - Rua Sta. Ifigênia, 304 - loja 01
Fone: (011) 3361-2783

Promoções validas até o final do estoque Para financiamento crédito sujeito a aprovação

Netunia
.com.br

Playstation 2
R$ 897,00
ou em 3x sem juros
no cartão de crédito

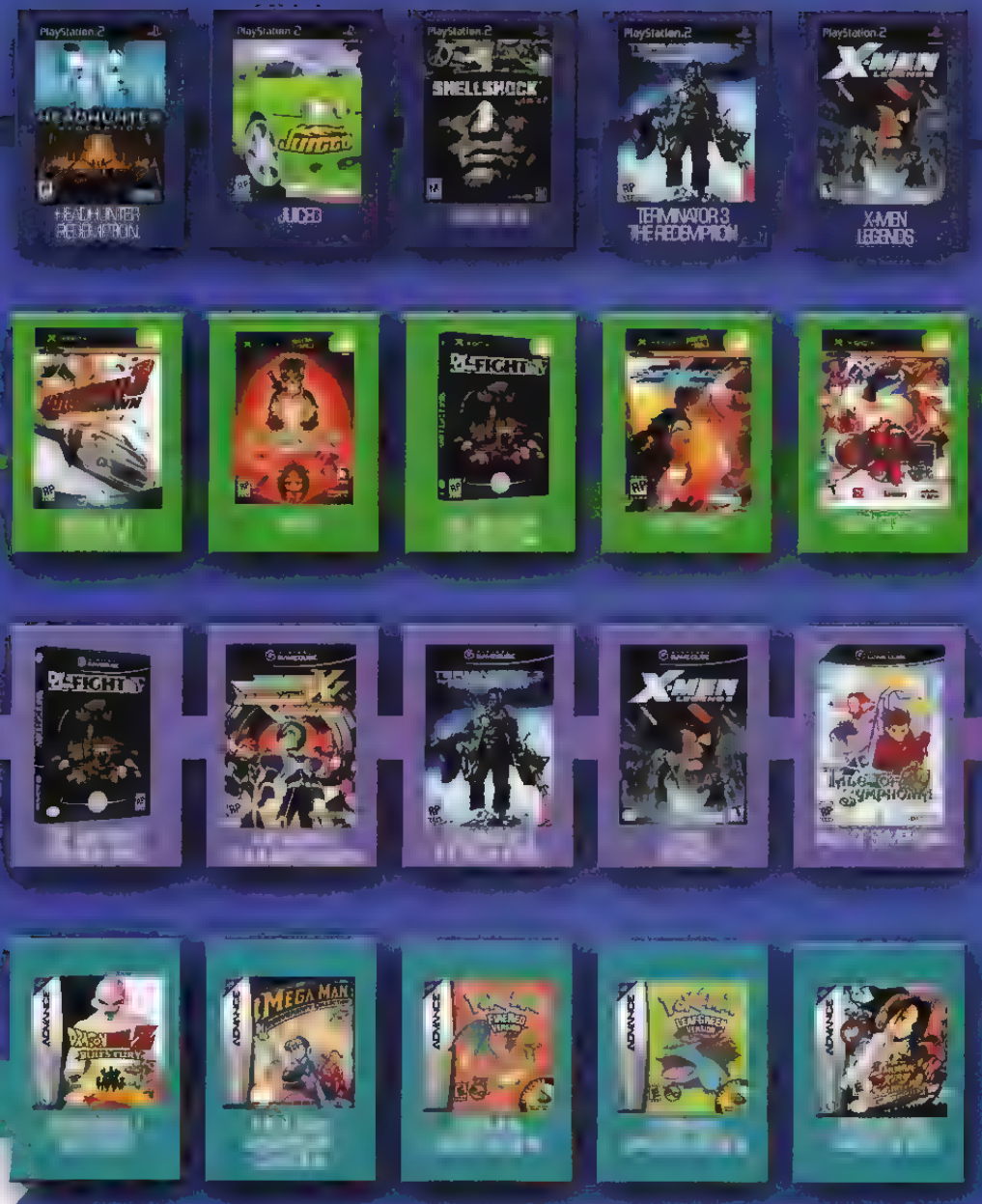


Game Cube
R$ 650,00
ou em 3x sem juros
no cartão de crédito

Xbox
R$ 1.020,00
ou em 3x sem juros
no cartão de crédito

Game Boy Advance SP
R$ 450,00
ou em 3x sem juros
no cartão de crédito

Game Boy Advance
R$ 299,00
ou em 3x sem juros
no cartão de crédito



(11) 38257600

www.netunia.com.br

FINANCIAMENTO Capital EM ATÉ 15X no cheque

TUDO EM 3X SEM JUROS no cartão de crédito

VISA

NO LIMITE DA REALIDADE

Quando o mundo virtual dos games se torna real até demais

Por Vladimir Cunha

À medida que os videogames caminham para sua próxima evolução, a interação entre o mundo virtual e o real continua sendo um assunto bastante discutido. Hoje, games cada vez mais sofisticados apresentam ao jogador um número infinito de possibilidades. Só para se ter uma idéia, na Europa e no Japão, partidas são disputadas simultaneamente na internet e nas ruas das cidades, via telefones celulares. Ao mesmo tempo, iniciativas como o Pac Manhatan e o Space Invaders Project (veja abaixo) trazem ao mundo real conceitos criados originalmente para os games. "Essas são formas que os jogadores encontram para tornar os games menos assépticos, estendendo para o universo eletrônico o seu cotidiano", explica André Lemos, professor e pesquisador de cibercultura da Faculdade de Comunicação da Bahia. "No dia a dia, nós também representamos papéis: no trabalho, com os amigos, com a namorada... no ciberespaço não teria como ser diferente", diz.

Quem sabe como será no futuro? É provável que as grandes empresas criem acessórios e consoles que levarão o jogador literalmente para dentro de uma partida. Enquanto isso, há aquelas pessoas que fazem o caminho inverso, trazendo aspectos do universo dos games para o mundo real. Ao mesmo tempo, há quem leve às últimas conseqüências a possibilidade de interaçao dentro dos jogos, seja com idéias pacíficas, seja com iniciativas que promovem o crime e a violência. Os casos a seguir demonstram essas tendências.

PREPARE-SE PARA PEGAR TODOS MAIS UMA VEZ: A NINTENDO ANUNCIOU O NOVO GAME *POKEMON* PARA GBA. *POKEMON EMERALD*, ESSA VERSÃO REMIXADA DE *POKEMON*...

DO MUNDO REAL PARA OS GAMES

Família Soprano

The Sims Online não pegou como se esperava, mas quem está lá dentro leva o jogo bastante a sério. Entre os participantes do simulador online de vida real, há um grupo de gângsteres assumidos que rouba, mata e ameaça quem se recusa a lhes pagar proteção, em uma guerra contínua contra os outros jogadores. A associação criminosa, que, felizmente, só existe dentro do jogo, já conta com mais de 200 membros entre chefes, conselheiros e matadores de aluguel. "Quando comecei a jogar *The Sims*, achava o jogo uma chatice. Então, criar uma máfia foi a forma que encontrei de torná-lo mais divertido. Quando entrei no game, fui morar no bairro de Little Italy e achei que, já que estava lá, seria interessante começar uma família de mafiosos", declarou JC Soprano, o capo da Sims Mafia, em entrevista ao site The Sims Online Stratic.

O Governo das Sombras

Do lado oposto à máfia virtual de *The Sims Online* está a milícia SIM Shadow Government. Criada dentro de um rígido padrão militar, congrega pessoas dispostas a garantir a segurança dos jogadores, repelindo qualquer ataque vindo do crime organizado. Segundo Stormer, o líder da milícia, a solução para os ataques das máfias virtuais foi estruturar a Sims Shadow como uma organização paragovernamental, que conta com departamentos de guerra e de propaganda, além de uma estação de rádio, sua própria indústria de armamentos e grupos de inteligência, além de agentes infiltrados em organizações rivais que realizam trabalhos de espionagem para a milícia. Em estado de guerra permanente, a SIM Shadow mantém conexões até com extraterrestres através de um departamento apropriadamente chamado de Sims in Black (SIB), cuja função é monitorar também sinais de uma possível invasão alienígena dentro do game.

DOS GAMES PARA O MUNDO REAL

Pac-Man de verdade

Criado por um grupo de estudantes piratas da universidade de Nova York, Pac Manhatan (http://pacmanhattan.com/about.php) reproduz nas ruas da grande metrópole americana um dos jogos mais populares da história dos videogames, o *Pac-Man* (vulgo Come-Come). Vestido de amarelo, um jogador, ligado a um grupo de estrategistas via comunicadores sem fio, coleta "pílulas de energia" enquanto foge de um grupo de outros jogadores vestidos de fantasmas. Vence quem conseguir coletar todas as "pílulas" antes de ser pego. A brincadeira tem um fundo educativo: com ela, os estudantes pretendem descobrir o que acontece quando os games são retirados do mundo virtual para entrarem em um ambiente real. O primeiro cenário da experiência foi a praça Washington Square, mas a brincadeira já ganhou muitos fãs e deve ser executada em breve em outras cidades do mundo.

Invasão alienígena

Space Invaders é um clássico dos jogos eletrônicos. Se você foi criança nos anos 80, com certeza passou boa parte do seu tempo na frente da TV, ou gastando a mesada inteira nos fliperamas, tentando impedir que aqueles alienígenas toscos invadissem a Terra. Pois agora eles se revoltaram e resolveram ir à forra. O barato aqui não é lutar contra os alienígenas, mas sim tornar-se um deles. Distribuídos por vários pontos do planeta, os membros do grupo Space Invaders Project (http://www.space-invaders.com/) intervêm na paisagem urbana, colando cartazes com imagens dos aliens do clássico game da Taito. O objetivo é "invadir" o máximo de cidades, colando quantos cartazes forem possíveis em monumentos, muros, tapumes, estações de metrô, outdoors e postes. Esse pode ser considerado um "vírus" que vaga entre o real e o virtual, já que se espalha também via internet, com o único propósito de fazer arte coletivamente. Imprima o seu e saia colando por aí: na escola, na casa do vizinho, na Câmara dos Deputados...

RUBY/SAPPHIRE TRAZ NOVOS TORNEIOS, NOVAS TÉCNICAS DE BATALHA E COMBATE LINKADO SEM FIO. A NINTENDO NÃO DISSE A DATA DE LANÇAMENTO (FINAL DE 2005?).

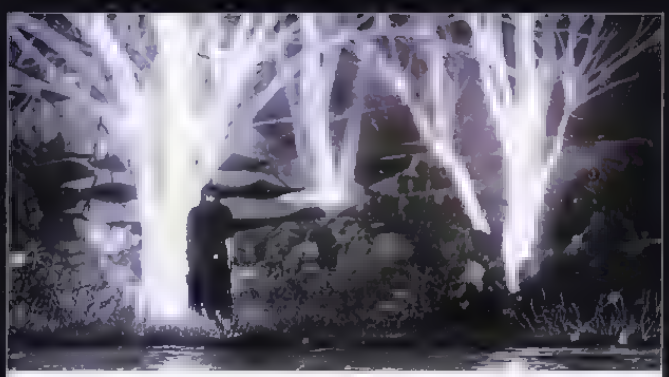
Sephiroth foi pro saco, mas sua influência na moda jovem persiste

PSP/DVD

FFVII: ADVENT CHILDREN

Quem precisa jogar? A seqüência em DVD de *FFVII* é linda demais

Fãs esperando uma seqüência de *Final Fantasy VII*, o RPG monstro de 1997 da Square para PS1, finalmente vão ter o desejo atendido. Quer dizer, mais ou menos. *Advent Children* é um longa-metragem de animação em CG que se passa dois anos após a conclusão do game. Chega em DVD e ao PSP da Sony em 2005.



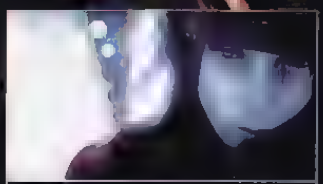
Os criadores de AC ficam de bico calado sobre os detalhes da trama, mas continuam soltando imagens deslumbrantes só para nos instigar. Aqui, Cloud e Vincent retornam ao local de repouso de Aeris.

Parece que Reno e Rude, os Turks sobreviventes (colegas de Shin-Ra em *FFVII*), ainda arrumam confusão em Midgar. E também estão ganhando seu próprio game para celulares (página 49).

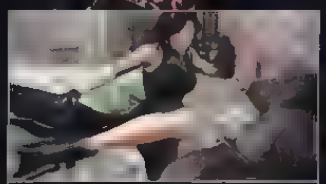
ANTES E AGORA: DOIS ANOS DEPOIS

Como um bom vinho, os astros de *Final Fantasy VII* ficaram melhores com o tempo

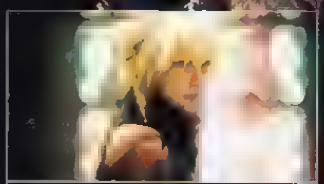
Barret Wallace: está equipado com um estiloso braço robótico e um penteado esquisito.



Vincent Valentine: o assustador, porém gentil, garoto-demônio de *FFVII* está com um visual melhor.



Tifa Lockheart: um dos objetos de desejo de Cloud, agora parece ter a idade que aparenta (22 anos).



Cloud Strife: a mesma alma torturada, mas agora com um cabelo mais maneiro.

QUER SABER A DATA DE LANÇAMENTO DE ADVENT CHILDREN? NÓS TAMBÉM. A SQUARE ENIX NÃO DIZ NADA ALÉM DE UM SIMPLES [illegible]

Ilustração: Mike Reisel

ALMAS GÊMEAS

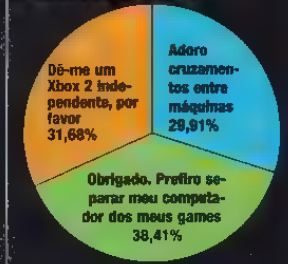
Xbox e PC fazem amor tecnológico?

Quando o Xbox estava sendo gerado no útero da Microsoft, o então diretor criativo Horace Luke declarou que o primeiro sistema da companhia não seria um computador em pele de console. "É simplesmente uma caixa de games. Ponto". As palavras de Luke ainda valem atualmente, mas isso não quer dizer que o serviço de relacionamento de Bill Gates agendou um encontro às escuras entre os dois tipos de hardware.

A Microsoft contratou recentemente uma firma de pesquisas de mercado para medir o interesse do consumidor em um híbrido Xbox/PC. De acordo com o site CNNMoney.com, o proposto sistema, apelidado de Xbox Next PC, traria todas as aplicações de um computador normal e rodaria os games de Xbox e Xbox 2. A vitaminada máquina, com um suposto preço de US$ 600; também traria um gravador de CDs, DVD player com controle remoto, hard drive e a habilidade de rodar games via rede Xbox Live. Infelizmente, o interesse consumidor está sendo mantido em segredo (veja os resultados de nosso próprio estudo a seguir).

Todavia, a Microsoft diz que ainda não é hora de fazer a compra antecipada do Xbox Next PC. "Esse é o tipo de pesquisa que a Microsoft faz de forma progressiva", diz um porta-voz da empresa. "Pesquisamos e testamos centenas de idéias todos os anos, e nem todas chegam ao mercado ou se concretizam da forma que a pesquisa sugere."

Um híbrido Xbox/PC: interessa ou não?



Fonte: 1UP.com

ROUPA NOVA

Nintendo muda o visual do DS

A E3 2004 serviu para mostrar ao mundo o novo portátil da Big N, o Nintendo DS. E quem botou as mãos naquele primeiro protótipo, botou. Quem não botou, não bota mais. Durante o evento, muita gente reclamou do design um tanto quanto desengonçado, mas a empresa havia dito que aquele não era o produto final. Os mais pacientes logo concluíram que, mais cedo ou mais tarde, a Nintendo revelaria a verdadeira cara do portátil. Dito e feito: três meses depois do evento, o DS aparece com seu design final. Lógico que ele continua sendo um aparelho de duas telas (sendo uma sensível ao toque) com flip, mas vários aspectos foram alterados, dando a ele um visual mais arrojado e atraente.

Pelas fotos dá pra ver que o DS agora está bem mais modernoso, e que parece realmente um aparelho de videogame portátil produzido no século XXI, e não uma recriação do arcaico Game & Watch, também da Nintendo. Esse acabamento platinado com a base preta deu uma cara muito mais "adulta" ao DS. Menos aparente é a disposição dos botões. A tecla direcional agora está com as bordas retangulares e tem a recessão mais acentuada pra evitar o contato com a tela superior. No antigo design, o botão Power ficava no lado direito e a dupla Start/Select, no lado esquerdo. Agora tudo mudou: Start/Select estão no lado direito e o Power foi para a esquerda. O som também recebeu melhorias e agora é totalmente estéreo, com dois falantes em vez de apenas um.

A sigla "DS" também foi oficializada como o nome da bugiganga, mas ainda não está gravada em nenhum lugar do aparelho, o que significa que a Nintendo provavelmente vai mexer nisso.

Foi só passar um tempinho na sala de cirurgia plástica e o DS ficou lindo de morrer

NOVIDADES SOBRE OQUE HÁ DE NOVO

Sucesser do GameCube Chega em 2005

Quer uma razão para esperar ansiosamente a E3 do ano que vem? O presidente da Nintendo, Satoru Iwata, disse durante uma recente reunião que a empresa tem intenção de revelar seu próximo console, com o apelido de Revolution, na feira anual da indústria que acontece em Los Angeles.

Relaxem, Nintendistas. Isso é apenas arte

Previsões de Preço para PS3 e PSP

Analistas da Wedbush Morgan Securities publicaram recentemente um relatório que indica que a Sony lançará o PlayStation 3 com um preço entre US$ 500 e US$ 700, com extras como capacidade de gravação digital, e o PlayStation Portátil por US$ 250.

DURANTE A PRÓXIMA TEMPORADA DE FUTEBOL AMERICANO, SERÁ POSSÍVEL PARTICIPAR DE LIGAS FANTASIOSAS PELO WEBSITE DA ELECTRONIC ARTS, EASPORTS.COM...

OS DESAPARECIDOS

Tudo bem, já se passaram 48 horas e é tempo de preencher o relatório a respeito destes títulos que sumiram de repente

HALF-LIFE 2

• Xbox

Descrição: Em termos de expectativa, este game de tiro em primeira pessoa com gráficos estonteantes é o equivalente de *Halo 2* para PC. Originalmente, o título deveria ter sido lançado para computador em setembro do ano passado, com uma versão para Xbox logo a seguir, mas diversos obstáculos, incluindo o muito divulgado roubo de um dos códigos de desenvolvimento do jogo (houve até uma investigação do FBI), atrasaram o lançamento mais de uma vez. Gabe Newell, diretor-gerente da desenvolvedora Valve Software, diz que o estúdio esperava terminar a versão para PC ainda em agosto

Quando foi visto: Para dizer a verdade nunca. Não nos mostraram nem mesmo uma única tela da versão de Xbox, apesar de o jogo para PC ter sido anunciado como quase pronto.

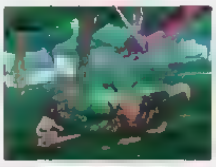
Atualização: A versão para Xbox continua em preparação "Já temos *Half-Life 2* rodando no Xbox", diz Newell, observando que a versão para console "se encaixa em nossos objetivos de escala para o produto de PC" (tradução: a versão para Xbox deve estar no mesmo nível da versão para PC rodando em computadores médios de hoje). Mesmo assim, não fique achando que este game de tiro vai chegar em breve, já que a Valve é famosa pelos atrasos, e a produtora VU Games não quis tecer comentários a respeito da data de lançamento para console

A VU GAMES ANUNCIOU PLANOS DE PRODUÇÃO PARA GAMES DE PS2, XBOX, GC E GBA BASEADOS EM ROBOTS, O NOVO FILME DE ANIMAÇÃO EM CG DOS CRIADORES DE A ERA DO GELO.

TRUE FANTASY LIVE ONLINE

• Xbox

Descrição: O primeiro MMORPG da Microsoft para Xbox estava prometido para o fim do ano pela empresa de desenvolvimento Level 5 (que criou a série *Dark Cloud*).
Quando foi visto: Deu para jogar em setembro do ano passado na Tokyo Game Show e agradou.
Atualização: Cancelado em junho. Os MMORPGs precisam de muito tempo para dar lucro por meio de taxas de assinatura: *Final Fantasy XI*, por exemplo, demorou um ano e meio para começar a dar dinheiro. Os atrasos teriam colocado o lançamento de *TFLO* perto do fim do ciclo de vida do Xbox, de modo que não faria sentido, financeiramente, para a Microsoft. "O desenvolvimento demorou muito mais do que esperávamos", explica Akihiro Hino, presidente da Level 5. Ele também revelou que há uma discussão interna para decidir o que fazer com o jogo e os recursos criados para ele.



STAR WARS GALAXIES

• PS2/Xbox

Descrição: Um MMORPG ambientado em lugares por onde rancores, Wookiees e Jedis manhosos vagam à solta. *Star Wars Galaxies* já foi até anunciado como a maior futura novidade para jogos online, mas quando a versão para PC saiu em julho, algumas pessoas começaram a dizer que era a maior chatice. A imprensa especializada disse que o jogo, infestado de bugs, era "fundamentalmente inacessível", até mesmo para veteranos de MMORPGs
Quando foi visto: Versões para consoles foram anunciadas junto com o jogo de PC na E3 de 2002, mas nunca foram mostradas ao público.
Atualização: As versões para PS2 e Xbox foram para uma galáxia muito, muito distante; e não vão voltar. "*Star Wars Galaxies* não vai chegar aos consoles nesta encarnação", diz um representante da LucasArts.

KILL BILL

• PS2/Xbox/GC

Descrição: Baseado na homenagem em duas partes que Quentin Tarantino fez aos filmes de ação de Hong Kong, esta aventura coloca os jogadores no lugar da noiva Uma Thurman como uma superassassina em busca de vingança. *Kill Bill* incluía cenas originais do filme, como *Enter the Matrix*.
Quando foi visto: Nunca. Apareceu apenas em 2002, em um informativo à imprensa divulgado pela Black Label Games, uma marca já falecida da VU Games.
Atualização: Está mortinho da silva, igual ao Bill. "Este jogo não está sendo desenvolvido", informa um representante da VU. Aparentemente, disputas contratuais entre as partes mataram o jogo antes mesmo de Tarantino resolver dividir seu filme em duas partes, então o projeto nem saiu do papel.

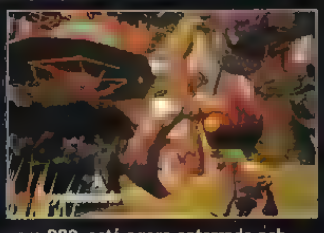
STRANGER

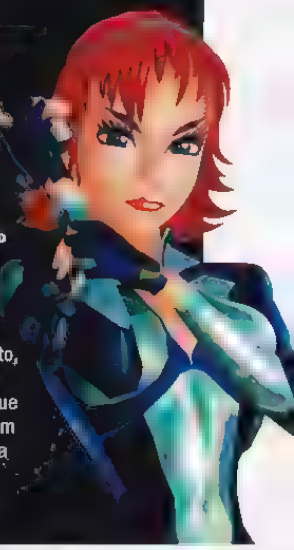
• PS2/Xbox

Descrição: Uma mistura de ação em terceira pessoa e tiroteio em primeira numa versão *Oddworld* do Velho Oeste. O personagem principal de *Stranger* (título provisório) é um mercenário meio leão, meio alce com personalidade de Dirty Harry. Quando a Microsoft reavaliou os lançamentos para Xbox no começo do ano, o quarto jogo da série *Oddworld* acabou ficando sem produtora.
Quando foi visto: Em um vídeo que passava no estande de recrutamento da Oddworld Inhabitants durante a Game Developers Conference de 2004.
Atualização: Boas novas! A gigante Electronic Arts adquiriu os direitos de *Stranger* e o levará ao Xbox e ao PS2 no ano que vem.

Disque-denúncia dos games

Informações a respeito de outros títulos que podem suscitar sua curiosidade...





Joanna Dark gosta de deixar os meninos esperando

Stage Debut, "o jogo" de GameCube que permite tirar uma foto digital do seu rosto e colar em um corpo qualquer, que pode cantar e dançar ou... ir à escola, foi oficialmente retirado da lista de lançamentos da Nintendo...
A versão americana de *Giftpia*, RPG exclusivo para GameCube, foi arquivada devido à má recepção que obteve ano passado...
[redacted], o game de ação da Sega para PS2, está agora enterrado sob sete palmos de terra...
Psychonauts, o alucinógeno jogo de plataforma para Xbox, encontrou uma nova produtora (que ainda não foi oficialmente anunciada) e tem seu lançamento marcado para fevereiro de 2005...
O game de tiro em terceira pessoa *First Strike: Grant City Anti-Crime*, da Namco, foi descartado oficialmente há vários meses...
Ainda este ano, a Atlus vai lançar *Galleon*, o jogo de plataforma com espadas de Toby Gard (co-criador de Tomb Raider), que foi prometido para o Xbox cinco anos atrás...
Kingdom Under Fire: The Crusaders, que tem cara de *The Dynasty Warriors*, também chega para Xbox no final deste ano, graças a Microsoft...
Microsoft e Rare juram que *Dark Zero* ainda está em desenvolvimento, mas os boatos dão conta de que o jogo de tiro em primeira pessoa vai sair somente para Xbox 2...

OS AUDACIOSOS CIBORGUES CHEGAM NO COMEÇO DE 2005. PODE SER UM RECOMEÇO PARA A VU, QUE RECENTEMENTE PASSOU POR UMA REESTRUTURAÇÃO E DEMITIU 350 FUNCIONÁRIOS...

CELEBRIDADE NOS GAMES:

MÚSICA PESADA E VIDEOGAME

O guitarrista do Sepultura diz que a combinação é perfeita

Música e videogames sempre dialogaram com cumplicidade de irmãos. Quando não é a própria trilha do jogo, nada mais eficiente do que apertar o play do aparelho de som enquanto se destrói alguma metrópole ou se comemora um gol de placa. O guitarrista do Sepultura, Andreas Kisser, 36, são paulino convicto, é um desses adeptos dos bons embates na telinha. Entre turnês pela Europa e Estados Unidos, Andreas sempre reserva um tempo para colocar os botões do controle para funcionar.

FOTOS: Marcos Finotti

Mas é na sua casa, em São Paulo, que seus maiores adversários ganham vida: seus filhos. "Eles jogam bem pra caramba!". Enquanto tentava segurar o ataque do Barcelona, a EGM Brasil bateu um papo com o simpático músico.

EGM Brasil: Desde quando vem essa adoração pelos games?
Andreas Kisser: Desde o Telejogo (videogame da era dos dinossauros). Eu não tinha, mas um amigo de escola sim e a gente destruía. Tem umas épocas que você pega um jogo novo, começa a aprender e não larga mais. Mas geralmente é em casa que eu jogo. Na Europa quando pegamos um ônibus pra ficar viajando durante um ou dois meses, sempre tem um Playstation acoplado também.

EGM: Qual o jogo que você mais gosta?
AK: O futebol. Eu peguei o *Winning Eleven* só agora, desde 1996 só jogava os *Fifas*. Mas era ridículo, dava pra fazer gol até do meio de campo (risos) O *Winning Eleven* é mais real, você tem mais controle. Gosto também de uns jogos de corrida como *Gran Turismo*. *Tony Hawk's Underground*, *Spider-Man* e *Hulk* são muito legais também. O Hulk eu fiquei viciado durante umas duas semanas. Cheguei a um certo ponto que não aguentava mais destruir as coisas (risos).

EGM: Durante as turnês vocês (a banda) jogam muito?
AK: Rolam uns campeonatos mais violentos. Modéstia à parte, no futebol eu sou o melhor. Isso não quer dizer que os outros caras são bons, pelo contrário, eles são muito ruins (risos). Já os roadies (*técnicos de apoio*) jogam bem. O Igor (*Cavalera, baterista*) só zoa. O Derrick (*Green, vocalista*) gosta de jogar, mas é o maior pato. E o Paulo (*o baixista*) tem medo.

EGM: Os seus filhos (*Giulia Kisser, de nove anos e Yohan Kisser, de seis*), já são viciados?
AK: Total! Eles jogam bem pra caramba, me ensinam bastante coisa. O (João) Gordo deu vários joguinhos pra eles de presente.

EGM: Vocês já pensaram em fazer um jogo do Sepultura?
AK: Tentamos colocar umas músicas. No jogo do Tony Hawk tem o Korn, por exemplo. Mas é um lance burocrático, mais com a gravadora. Mesmo assim, estamos batalhando para que isso aconteça, especialmente em jogos radicais, de corrida.

EGM: E os planos do Sepultura?
AK: Vamos entrar em turnê na Europa com o Motorhead dia 3 de novembro e voltamos pra cá um pouco antes do Natal. Antes disso temos o Sepulfest (*festival que conta com as bandas Ratos de Porão, Massacration, Claustrofobia e Nação Zumbi, além do próprio Sepultura*), um evento que sempre quisemos fazer. Anteriormente, pensamos num lance tipo Monsters of Rock, bem grande. Mas rola muita burocracia. A intenção é fazer esse primeiro e depois aumentar. Algo como o Ozzfest (festival de música de Ozzy Osbourne).

– Marco Bezzi

A UBI SOFT ESTÁ PARA LANÇAR *ADVANCEGUARDIAN HEROES* PARA GBA UMA SEQUÊNCIA DO CLÁSSICO GAME DE PORRADA PARA SEGA SATURN, FEITO PELA TREASURE.

MINC APERTA START!

Ministério da Cultura lança edital para incentivar a produção nacional de entretenimento eletrônico

O Ministério da Cultura resolveu expandir os horizontes do que é oficialmente considerado cultura nacional. O MinC acaba de lançar o Edital de Seleção de Projetos de Jogos Eletrônicos, que visa incentivar a produção brasileira de games, buscando assim uma linguagem nacional para os títulos produzidos aqui. Os jogos passam então a ser considerados uma obra audiovisual como qualquer outra. A iniciativa é inédita e pode ser um grande passo para o entretenimento eletrônico ser levado a sério no país. "O que o Ministério da Cultura pretende com esse edital é reconhecer que os jogos eletrônicos são sim parte de nossa cultura, uma vez que fazem parte dos hábitos lúdicos dos brasileiros", define Alfredo Manevy, assessor da Secretaria-Executiva do MinC, que tem um Playstation e é fã confesso de Mario Bros.

Na prática...

O edital vai funcionar em três fases. Num primeiro momento serão selecionados premissas de jogos, apenas um esboço inicial. Qualquer pessoa ou empresa com uma boa idéia vai poder participar e competem com pessoas físicas.

As 36 melhores premissas (as mais originais) passam para a segunda fase, onde começa a pré-produção. Como todo esse lento processo foi dividido por etapas, o criador da idéia selecionada não irá necessariamente continuar atuando nas próximas fases. A intenção disso é incentivar o trabalho colaborativo, onde uma equipe tem uma idéia que é reaproveitada por outras pessoas. No segundo estágio as histórias ganham maior profundidade, os personagens e cenários são definidos.

Os dez melhores projetos vão para a terceira fase, onde as coisas começam a sair do papel. Cada um dos dez grupos receberá uma verba de R$ 20.000,00 para a produção. Dois desses terão na mão mais R$ 20.000,00 para finalizar uma versão demo jogável.

Na verdade esse edital é uma conseqüência da filosofia governamental em relação ao software livre, que busca difundir e incentivar o uso da informática no país.

E como essa filosofia Linux está em todo o Governo, a idéia do edital surgiu mesmo dentro do Instituto de Tecnologia e Informação. Tanto que o financiamento para todas as produções foram feitos via FINEP (Financiadora de Estudos e Projetos), um órgão do Ministério de Ciência e Tecnologia. Mas não é por isso que as produções precisam ser feitas em Linux.

O edital apenas exige que os jogos tenham o código fonte disponível para futuro desenvolvimento e reedições em software livre. Anteriormente foi divulgado que apenas games com caráter educativo poderiam competir, mas essa restrição foi deixada de lado e o MinC garante que não haverá qualquer espécie de direcionamento ou preferência quanto aos gêneros que competem. Para outras informações, confira o site do Minc: http://www.cultura.gov.br

– Clailton Campos

Ilustração: Robson Teixeira

■ Agora os games serão levados a sério no Brasil

CELULAR

Jogando sem fios, em qualquer lugar

MAIS GÁS PARA O CELULAR

Tecnologia EDGE chega ao Brasil e promete turbinar games de telefones portáteis

Por Alberto Alengi Jr.

Enquanto no Japão e Coréia já tem gente que faz videoconferência, traduz latidos de cachorros e passa horas em jogos multiplayer pelo celular, por aqui a vida de quem exige um pouco mais de seu aparelho é um tanto complicada. A começar pelas baixas velocidades de transmissão de dados, que tornam o download de um game uma tarefa para quem tem paciência.

Porém, quem acha que telefone celular serve somente para falar está redondamente enganado. Ainda mais com as operadoras de telefonia móvel e fabricantes de aparelhos esquentando os motores da revolução portátil que começou a dar seus passos no país no início deste semestre.

Um desses motores já deu a partida no Brasil. Chama-se EDGE e promete acelerar a velocidade de envio de informações para o celular, chegando próximo à banda larga por cabo. O pontapé inicial foi dado pela TIM, que lançou recentemente a tecnologia que permite transmissão de dados em até 230 quilobits por segundo em dezesseis cidades, entre elas São Paulo e Rio de Janeiro, de treze estados. Em seguida foi a vez da Claro, que anunciou uma implementação gradual da EDGE em cinco estados do país.

Voltando um pouco: EDGE é sigla para "Enhanced Data for Global Evolution" e funciona com a tecnologia européia GSM usada no Brasil pela Claro, Oi e TIM. Trata-se de um sistema que antecede a chegada da telefonia celular de terceira geração e que promete velocidades estratosféricas de transmissão de dados, que nossos amigos japoneses já vêm aproveitando há pelo menos dois anos.

CONHEÇA ALGUNS CELULARES COMPATÍVEIS COM A TECNOLOGIA EDGE:

• NOKIA 7200
Além de tocar vídeos e tirar fotos, o modelo vira um rádio FM quando fechado. Disponível na Europa.

• NOKIA 5140
Celular projetado para esportistas. Tem câmera e bússola digitais e um programa que ajuda a monitorar as atividades físicas do usuário. Disponível na Europa.

• MOTOROLA T725
Lançado nos EUA há algum tempo, é um dos aparelhos da Motorola mais específicos para jogos. Pode tocar MP3s e sintonizar rádios FM.

O que isso tem a ver com games?

Tudo! Como o EDGE é quatro vezes mais rápido que a tecnologia atualmente usada em celulares, mais dados podem ser transmitidos e jogos mais complexos passam a se tornar uma realidade. Atualmente, é difícil encontrar um game para celular com mais de 100 quilobits de tamanho. Isso é menos de 10% do volume de informações que um disquete comum armazena, o que limita bastante a qualidade das imagens dos jogos.

Além disso, com mais capacidade de transmissão é possível criar games que podem ser jogados por vários usuários ao mesmo tempo e em regiões diferentes.

A aposta das operadoras é que, com uma melhoria substancial nos serviços de dados, os usuários se sintam mais inclinados a gastar dinheiro para fazer downloads de programas melhores, criados em Java ou Brew, ati-

[illegible] safado

Apareceu um [illegible] cional Symbian Series 60, [illegible] entre usuários que baixarem para seus celulares uma cópia [illegible] game *Mosquitos*. Temendo pirataria, a produtora do jogo, [illegible] um mecanismo que envia mensagens de texto (SMS) [illegible] ela quando alguém instala o game ilegalmente. [illegible] muito certo para a empresa, mas deu para [illegible] que alteraram o programa que agora está sendo [illegible] de redes de troca de arquivos. O [illegible] os celulares começam a [illegible] para serviços pagos [illegible] caro.

Celular 3D

[illegible] do tamanho de [illegible] e que pesa menos [illegible] gramas. O RAZR V3, [illegible] é um aparelho digno [illegible] Tem tudo, câmera digital, [illegible] à Web, toques MP3 e faz [illegible] de jogos em Java. Além [illegible] aparelho GSM tem sistema [illegible] para gráficos em três [illegible] e um teclado [illegible] pois emite luz [illegible] chegar às [illegible] EUA [illegible]

[illegible] Germânica

O aparelho [illegible] à parte, [illegible] Siemens. O celular, modelo SK65, tem formato de barra, mas a [illegible] é giratória e revela um teclado que facilita a vida dos viciados em [illegible] mensagens de texto (SMS) e emails. É o primeiro de uma série de [illegible] aparelhos sofisticados que a Siemens vai lançar [illegible] 64 megabytes de memória, espaço de sobra para jogos, emails e músicas.

mentando uma cadeia que vai exigir mais games e celulares avançados. Mas isso leva tempo.

O Brasil tem cerca de 5 milhões de jogadores que usam celulares para se divertir, segundo estatísticas da indústria. "O mercado é pequeno, mas está em expansão e esperamos que a longo prazo as operadoras se sintam instigadas a investir mais no tráfego de dados e tornem os downloads mais acessíveis", diz Carlos Melo, diretor de vendas e tecnologia da fabricante de celulares LG. "Os aparelhos que possuem download estão nas categorias média, alta e premium, representando menos de 20% do mercado de celulares pós-pagos. A maioria dos usuários busca aparelhos mais em conta e pré-pagos. Além disso, o tráfego de dados entre as operadoras não chega a 5% do tráfego de voz, mostrando que o celular ainda atende as necessidades básicas do usuário", arremata Melo.

Caro, por enquanto

De fato, um dos poucos celulares sendo vendidos no Brasil capaz de trabalhar com EDGE é o Nokia 6820, que custa cerca de R$ 1.500,00 reais, uma fortuna para a maioria dos usuários de celulares do país, mas que deve ter seu preço reduzido rapidamente pela competição das operadoras.

"Esse tipo de terminal [capaz de baixar jogos], está cada vez mais acessível ao consumidor. Além disso, o celular hoje é um dos únicos bens que pode ser financiado em até doze vezes sem juros, o que facilita a sua aquisição", lembra Jan Petter, gerente de Produtos da Nokia Brasil.

A expectativa é que mais aparelhos capazes de aproveitar as vantagens da EDGE sejam lançados até o final do ano, por isso é bom ir juntando as economias. Como as operadoras estão disputando clientes à tapas e a EDGE é uma tecnologia recente, muito segredo ainda cerca o assunto. A Claro, por exemplo, só informou que seus planos envolvem o lançamento de dois modelos. Atualmente há cerca de apenas dez modelos de celulares com recursos EDGE disponíveis no mundo, segundo a GSM Association, entidade que envolve as empresas que atuam com a tecnologia européia. Isso faz com que os preços dos aparelhos continuem altos por algum tempo. "O mercado de jogos para celulares no Brasil ainda tem muito potencial de crescimento. Como tendência para o futuro, podemos prever um aumento significativo nas vendas de aparelhos com tecnologia capaz de executar games sofisticados a partir de 2005 e 2006", diz Petter.

BÊ-A-BÁ

EDGE: Enhanced Data for Global Evolution. Tecnologia que transmite dados a até 384 quilobits por segundo, evolução da GSM. Permite lançar serviços 3G rapidamente, num maior número de mercados e a um custo inferior, pois os sinais são transmitidos mais longe, em freqüências mais baixas.

3G: Sigla usada para designar serviços de telefonia móvel de terceira geração que usam elevadas taxas de transferência de dados, como envio de vídeos, músicas e outros arquivos pesados por redes celulares.

BREW: Binary Runtime Environment for Wireless. Sistema operacional multiplataforma criado pela Qualcomm que permite a criação de programas complexos em dispositivos móveis. Pode se aproveitar dos ganhos de velocidade e transmissão de dados gerados pela EDGE.

GSM: Global System for Mobile Communications. Tecnologia européia que tem como principal atrativo o uso de um chip que guarda as informações do usuário evitando clonagem. Recebeu um fôlego extra com a EDGE ao elevar sua capacidade de transmissão de dados.

MUNDO PC

Sua dose mensal de games para computador

NOVIDADES DO E-SPORT

Saiba o que rola no universo do esporte eletrônico

SUECOS DOMINAM CPL

Não é apenas no quesito loiras e qualidade de vida que a Suécia se dá bem: se o assunto é *Counter-Strike*, o país também não fica atrás, tanto que o novo campeão da Cyberathlete Professional League (CPL) é o clã sueco Eye, que venceu os conterrâneos do SK na final da CPL Summer 2004, que aconteceu no final do mês de julho, em Dallas, nos Estados Unidos. O torneio reuniu 32 equipes da Europa, Ásia e Américas.

Não foi dessa vez que os brasileiros se saíram bem no torneio, principalmente o Mibr, que depois de cair diante dos alemães do Mouz, ficou com um modesto 9º lugar, resultado nada bom para um time que pretende vencer uma das grandes competições do e-sport em 2004. Passadas a ESWC (Electronic Sports World Cup) e a CPL, resta a World Cyber Games

Para o g3nerationX, o g3x, que perdeu para o clã finlandês DSkyline, o 8º lugar até que não foi dos piores, afinal, além de embolsar US$ 2 mil, o time foi o melhor classificado entre os brasileiros, superando os rivais do Mibr e subindo duas posições no ranking em relação à CPL 2003.

■ Talvez um centro espírita não seja o melhor lugar para jogar CS...

World Cyber Games Brasil a pleno vapor

Com a definição da ESWC e da CPL, todas as atenções do circuito do e-sport se voltam para a World Cyber Games, considerada as "Olimpíadas" dos jogos eletrônicos. A grande final está agendada para outubro em São Francisco, nos Estados Unidos.

No Brasil, o mês de agosto foi marcado pelas etapas regionais, promovidas on-line e em diversos estados, desde o Amazonas até Santa Catarina. Uma a uma, as etapas definiram os representantes do país na final nacional, nos jogos *Counter-Strike, WarCraft III: Frozen Throne, Need for Speed Underground, FIFA 2004, StarCraft: Brood Wars* e *Unreal Tournament 2004*.

A final acontecerá de 10 a 12 de setembro em Brasília e, da capital do país, saem os 20 finalistas que vão para São Francisco representar o Brasil, em outubro. As eliminatórias regionais também foram um show de cidadania: no Amazonas, por exemplo, 736 quilos de alimentos foram arrecadados e doados ao Lar Assistencial de Ismael.

Presentão de Natal

A CPL já abriu as inscrições para o The Cyberathlete Winter Extreme Championship, que vai acontecer em Dallas, nos Estados Unidos de 15 a 19 de dezembro, com premiação de US$ 100 mil para o torneio de Counter-Strike. A maior novidade, no entanto, fica por conta do campeonato "um contra um" de *Doom 3*, com US$ 50 mil em prêmios. Para mais informações sobre o evento, acesse o site oficial da CPL em www.thecpl.com. E se você é uma pessoa que gosta de espiar, vídeos da etapa Summer, que aconteceu no final de julho, podem ser baixados em www.gotfrag.com/cs/filters/95/. Eles mostram os pontos altos da competição, entrevistas, comentários das partidas, entre outras coisas.

A KROME STUDIOS, EQUIPE RESPONSÁVEL PELA SÉRIE DE PLATAFORMA *TY THE TASMANIAN TIGER*, JUNTOU-SE À PRODUTORA DPS FILM ROMAN (*OS SIMPSONS: O REI DO PEDAÇO*)

CALENDÁRIO PC

ARMIES OF EXIGO
Electronic Arts
Estratégia medieval com batalhas até no subsolo.

CHRIS SAWYER'S LOCOMOTION
Atari
Se você se interessa por gestão de transportes, fique atento à nova aposta de Chris Sawyer.

EVERQUEST: OMENS OF WAR
Sony Online Entertainment
Enquanto *EverQuest 2* não chega, a oitava expansão para o original quebra o galho.

EVIL GENIUS
Vivendi Universal Games
Que tal bancar o cientista louco e tentar dominar o mundo?

FINAL FANTASY XI CHAINS OF PROMATHIA
Square Enix
Expansão adiciona fatos inéditos e originais ao enredo da série.

FLAT-OUT
Empire Interactive
Você nunca quis bater em um daqueles "muros" de pneus e mandá-los pelos ares? Em Flat-Out, você pode.

FULL SPECTRUM WARRIOR
THQ
Eis mais uma opção de ação tática em 3ª pessoa. Cuide do seu esquadrão!

JUICED
Acclaim
Aqui, o dinheiro ganho com as vitórias nas corridas de rua não serve apenas para equipar o bólido, mas também para gerenciar sua equipe

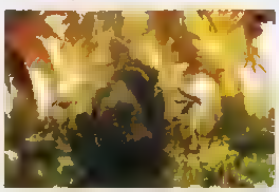
KNIGHTS OF HONOR
Electronic Arts
A Europa medieval é o palco desse jogo de estratégia em tempo real

KOHAN II: KINGS OF WAR
Take-Two
Magias, heróis, criaturas horrendas, uma bela engine 3D e muita estratégia são os ingredientes.

MADDEN NFL 2005
EA Sports
Futebol americano, oras! Por aqui pode não ser muito popular, mas a série já está na 15ª edição.

MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT
Electronic Arts
Desta vez, a guerra é baseada nas operações realizadas no Pacífico, com 25 missões inéditas e mais multiplayer.

MYST IV REVELATION
Ubisoft
Xô "Uru"cubaca! *Myst* volta às origens, prometendo estar mais belo do que nunca.



NHL 2005
EA Sports
Hóquei no gelo com fôlego renovado e todos aqueles Novos Recursos™ da EA Sports.

PORT ROYALE 2
Tri Synergy
Piratas e batalhas marítimas aguardam os fãs de estratégia no Caribe do século XVIII.

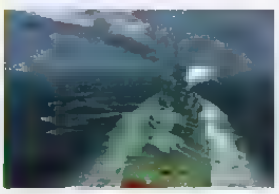
ROME: TOTAL WAR
Activision
Para tornar-se o imperador de Roma, será preciso vencer batalhas épicas e dizimar muitos bárbaros.

SECRET OF THE SILVER EARRING
Ubisoft
Assuma a pele do detetive Sherlock Holmes, em 1897, e tente desvendar o misterioso assassinato do magnata Melvyn Bromsby.

SHADOWS OPS: RED MERCURY
Atari
O capitão Frank Hayden faz o estilo "exército de um homem só" nesse shooter

SHARK TALE
Activision
Vem aí mais um filme de animação da DreamWorks e, com ele, um game colorido e engraçado.

SILENT HUNTER III
Ubisoft
O simulador de submarinos de visual novinho em folha.



STAR WARS: BATTLEFRONT
LucasArts
Imagine um *Battlefield 1942* com AT-STs e X-Wings no lugar de tanques e aviões.

THE SIMS 2
Electronic Arts
Finalmente os Sims estão de volta e, desta vez, submissos ao ciclo da vida, desde o nascimento até a morte.

TOP SPIN
Atari
Sorte dos usuários de PC que a Atari resolveu levar aos computadores o conhecido jogo de tênis do Xbox.

TIGER WOODS PGA TOUR 2005
EA Sports
Vai um simulador de golfe aí? Tem até a participação de David Feherty e Gary McCord, comentaristas famosos (???) do esporte.

LOG ON

Por Théo Azevedo

A vez dos shooters

Depois de encontros e desencontros, *Doom 3*, um dos jogos mais aguardados de todos os tempos, finalmente está disponível nas prateleiras do Brasil e do mundo e, à essa altura, já deve ter dado sustos em muita gente.

Como que após uma folia daquelas memoráveis, passada a fase da ressaca, é hora de perguntar: "e quando é a próxima festa?". A resposta, naturalmente, está nas mãos da Valve Software, com o enrolado Half-Life 2.

O cenário, aliás, está propício aos fanáticos por jogos de ação em primeira pessoa, os "shooters". Recentemente, *S.T.A.L.K.E.R: Shadow of Chernobyl* foi adiado para o primeiro trimestre de 2005. Em compensação, a Activison confirmou Quake IV e Call of Duty 2 para o próximo ano fiscal, que vai de janeiro de 2005 a março de 2006.

São shooters para todos os gostos e tamanhos: Segunda Guerra (*Medal of Honor: Pacific Assault* e *Brothers in Arms*), Guerra nas Estrelas (*Battlefront* e *Republic Commando*), RPG (*Vampire: The Masquerade - Bloodlines*) e por aí vai.

Compensa também ficar atento em Pariah, a próxima investida da Digital Extremes, criadora da série Unreal, e em F.E.A.R., que foi anunciado pela Monolith durante a E3.

Há espaço para os, digamos, exóticos, caso de Operation: Matriarchy, em que um vírus extraterrestre ataca as mulheres do planeta Velian, transformando-as em mutações, partes de uma inteligência coletiva, e deixando os homens desesperados.

E o que dizer de *Counter-Strike: Source*? A nova versão do mod vai utilizar a engine de Half-Life 2, mas preservando praticamente intacta a jogabilidade do game preferido em lan-houses, torneios de e-sport e servidores on-line.

Por essas e outras é que o PC consolida-se como plataforma insuperável quando o assunto é shooter. Como não poderia deixar de ser, a EGM Brasil vai mantê-lo informado a respeito de tantos lançamentos interessantes.

Doom 3 já chegou para apavorar as crianças

PARA DESENVOLVER E COMERCIALIZAR PROGRAMAS ANIMADOS DE TELEVISÃO E DVDS BASEADOS NOS JOGOS DO TIGRE QUE TEM SAUDADES DA FAMÍLIA DE SUA CASA...

DEPOIS DO JOGO:

SPIDER-MAN 2

Tiramos a máscara do supergame de super-herói da Activision

Há pouco tempo, estreou nos cinemas um pequeno filme de um super-herói que talvez você já tenha ouvido falar: *Spider-Man 2*. Ao mesmo tempo, um game baseado no filme, criado pela Treyarch (cujos trabalhos anteriores incluem um título baseado em *Minority Report* com o ator Tom Cruise), chegou às prateleiras para os três principais consoles. Para aumentar sua adoração aos aracnídeos, levamos um papo com Eduardo Poyart, brasileiro que participou da produção do game.

EGM Brasil: Qual o papel do programador em um game?
Eduardo Poyart: O programador é responsável por juntar a "mágia" do jogo. Em outras palavras, ele responsável por reunir a arte e o design, criando efeitos visuais e preparando o terreno para os artistas criarem outros efeitos e implementarem a lógica de jogo e inteligência artificial. O programador trabalha diretamente com a tecnologia do console e escreve o código fonte do jogo (as instruções que são seguidas pelo processador dentro do console).

EGM: Como você começou a trabalhar na Treyarch? Quais os trabalhos que já executou nessa área?
EP: Concluí meu mestrado em computação gráfica na PUC do Rio de Janeiro em 2002 e me candidatei a alguns empregos nos Estados Unidos. A Treyarch me enviou alguns testes de programação pela Internet e eu fui entrevistado por telefone algumas vezes antes que eles me oferecessem um emprego. Antes de ingressar na faculdade, minha única experiência havia sido programar meus próprios jogos de computador, coisa que faço desde os quinze anos de idade.

EGM: O fato de você ser brasileiro muda alguma coisa no trabalho de sua equipe? Como é trabalhar em uma indústria tão poderosa sendo brasileiro?
EP: Sou tratado como qualquer outro dentro da equipe. Temos muitas pessoas de todas as partes do mundo, como Canadá, Suíça, Bulgária e Coréia. Há outros três brasileiros na Treyarch e dois deles também trabalharam no projeto de *Spider-Man 2*. Trabalhar em uma indústria tão poderosa faz com que eu me sinta... hum, poderoso! Falando sério, aconselho os brasileiros que desejam trabalhar na indústria de videogames a não pensarem que isso é algo impossível. Trabalhe para realizar seu sonho!

EGM: Qual era sua principal função em *Spider-Man 2*?
EP: Programação de câmera. Nosso diretor técnico, Michael Vance, começou o trabalho da câmera. Depois eu assumi e consertei os bugs. Também ajudei a desenvolver o modo de travamento de câmera, a refinar o sistema de locomoção do Homem-Aranha e a consertar alguns bugs específicos do [illegible].

EGM: Em um game tão grande como *Spider-Man 2*, é comum encontrar bugs. Isso aconteceu com *GTA* e *Driv3r*. Houve algum defeito que vocês descobriram somente depois de game ser lançado?

"Polvo idiota! Acha que esses tentáculos são páreo para minhas teias?"

Salto de Fé

Eduardo Poyart, um dos programadores de *Spider-Man 2*, passou um tempão jogando o game. E por incrível que pareça seu movimento preferido é o que todos gostam: pular do prédio mais alto de Manhattan, ir de encontro ao chão e disparar a teia no último instante para não ficar grudado no asfalto.

EP: Durante a produção do jogo, tínhamos uma equipe de testers que jogavam constantemente à procura de bugs. Eles registravam todos os bugs que encontravam em uma base de dados, e cada um era classificado em uma categoria. Os bugs de alta prioridade são aqueles que travam o sistema ou que, de alguma maneira, impedem o jogador de completar o game. Nós eliminamos esse bugs de alta prioridade da versão final do jogo. Os fabricantes de console são muito rígidos quanto a isso e não liberam o jogo para produção se encontram tais bugs.

EGM: Quanto tempo levou para mapear toda a área de Manhattan? Como isso foi feito?
EP: Levou mais de um ano para criar todo o volume 3D da Manhattan do game. Fizemos muitas pesquisas para determinar exatamente como cada bairro seria retratado, para que a cidade fosse facilmente reconhecida.

EGM: Qual foi a maior dificuldade durante a produção do game?
EP: Passamos bastante tempo aperfeiçoando o sistema de balanço na teia, pois é isso que transmite a sensação de ser o Homem-Aranha.

EGM: As três versões (Xbox, GC e PS2) são idênticas ou há diferenças? Qual foi a mais fácil de desenvolver?
EP: As três versões para console de *Spider-Man 2* são muito similares. A arte, lógica e programação de jogo vêm da mesma fonte em comum. Trabalhamos com um "sistema de biblioteca multiplataforma" proprietário, que simplifica a tarefa de desenvolver para três diferentes plataformas. Não há uma para a qual seja mais fácil desenvolver: aquilo que desenvolvemos passa por nosso sistema multiplataforma e termina, de uma forma ou de outra, em todos os três sistemas.

EGM: Aparentemente, vocês deram mais atenção à jogabilidade do que aos visuais. O game é mais divertido de jogar do que bonito. Como foi feita essa escolha?
EP: Visualmente construímos um ambiente de jogabilidade aberta onde o Aranha pode ir do topo dos prédios mais altos até às ruas onde existem carros, pedestres e interiores de construções. Nosso objetivo principal é sempre produzir um ótimo jogo, portanto as decisões são tomadas com base nisso.

EGM: Dá pra ver fácil que este game é bem diferente do *Spider-Man* anterior. Vocês usaram alguma coisa do antigo game?
EP: Uma parte do código fonte do game anterior foi reutilizada. Toda a arte, os ambientes e personagens foram criados do zero para *Spider-Man 2*.

EGM: Este é um dos melhores jogos de super-herói de todos os tempos, mesmo sendo diferente do filme. Vocês imaginaram que o resultado seria tão bom durante a produção?
EP: Lembro que quando me juntei à equipe, estava trabalhando já há alguns dias com o sistema low-LOD (nível de detalhes) desligado. Esse sistema é o que mostra os prédios distantes, em vez daqueles mais próximos, que aparecem com um alto nível de detalhes. Então estava olhando os prédios mais próximos e o espaço vazio até o horizonte. Quando liguei o low-LOD, minha reação foi "Uau! Agora eu sei qual é a desse jogo!" Fiquei impressionado! Mais tarde, as texturas de fundo foram finalizadas, e depois o sistema de dia/noite, em seguida as sombras... foi muito legal ver tudo se juntando.

EGM: Por que a versão de PC é tão diferente da versão para consoles?
EP: A versão de PC é direcionada a um público mais jovem. O trabalho da Treyarch foi produzir as versões de GC, Xbox e PS2, que são a maior fatia do mercado nos Estados Unidos.

Resgatar o cara que está para cair do prédio... De novo?

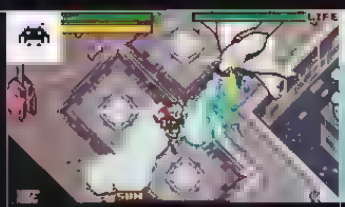
Talvez você tenha percebido, depois de uma hora ou duas, como todos os crimes "randômicos" de *Spider-Man 2* começam a parecer estranhamente familiares: os marinheiros que estão se afogando, os ladrões que roubam o carro blindado e aquele garoto que perde o balão (de novo?). "Houve vários tipos de missões que tiveram um tempo significante de trabalho", explica Poyart. "Mas cortamos um terço delas levando em consideração se eram divertidas ou não e se teríamos tempo para dar uma polida final". Quando perguntamos por alguns exemplos sobre o que foi cortado, John nos lembrou que uma sequência já está em andamento. "Não vamos revelar muito sobre elas, por que várias ainda têm grande potencial", finalizou.

EM BREVE

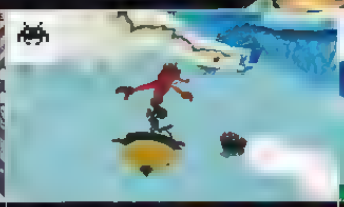
Que comece a jogatina!

Lien vem vestida para matar em *King of Fighters*

SETEMBRO 2004



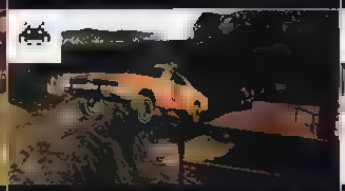
Bokta! 2: Solar Boy Django
GBA • Konami — Cientistas dizem que o sol vai durar mais 500 bilhões de anos. Ideal para games movidos a energia-solar.



Crash Twinsanity
PS2/Xbox • VU Games — Os diálogos loucos a la *Ren & Stimpy* devem tornar a coisa aqui altamente divertida.

DDR Extreme
PS2 • Konami — Os viciados em *DDR* já conhecem o dance-pad. Agora eles podem acrescentar o EyeToy à brincadeira.

Def Jam Fight for NY
PS2/Xbox/GC/GBA • EA Sports Big — Os caras do hip-hop acertam suas diferenças em lutas selvagens.

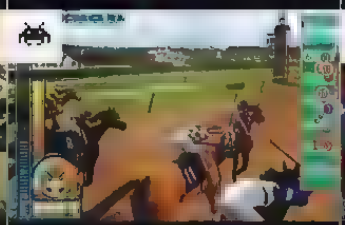


Dukes of Hazzard: Return of the Gen. Lee
PS2/Xbox • Ubisoft — Só uma coisa boa saiu do condado de Hazzard. E ela já está quase na menopausa.

ESPN NHL 2K5
PS2/Xbox • Sega — O melhor game de hóquei do ano passado ganha um modo franquia melhorado e novos golpes baixos.

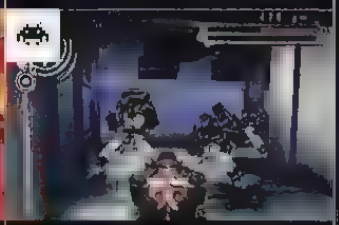
Fable
Xbox • Microsoft — "Liberdade ainda que tardia" foi uma célebre frase de Tiradentes e pode ser aplicada a esse RPG aberto

Forgotten Realms: Demon Stone
PS2 • Atari — Mais espadas, feitiços dos guerreiros e magos por trás de *Lord of the Rings: The Two Towers*.



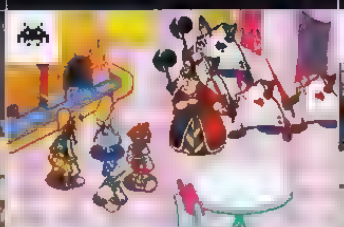
Gallop Racer 2004
PS2 • Tecmo — Dê tudo na reta para cruzar o disco final ou mande o pangaré para a fábrica de cola.

Gradius V
PS2 • Konami — O clássico jogo de nave retorna. Cortesia da Treasure, deusa do desenvolvimento em 2D.



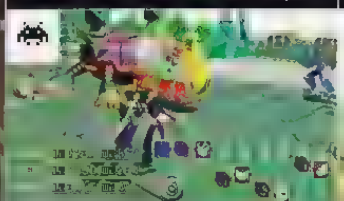
Gungrave: Over Dose
PS2 • Mastiff — Para aqueles que sonham com uma guitarra que dispara raios. É sério.

Juiced
PS2/Xbox/PC • Acclaim — A molecada adora um racha de rua. *Juiced* oferece outra chance de dirigir como maníaco em um superpotente carro cheio de spoilers e luzes de neon. Só que aqui você também tem que coordenar uma equipe de corrida.

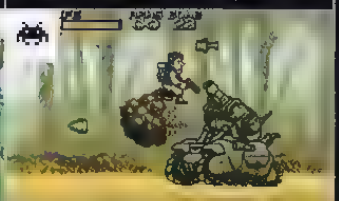


Kingdom Hearts: Chain of Memories
GBA • Square Enix — Não é figura de linguagem quando dizemos "Mickey Mouse encontra *Final Fantasy* num RPG de ação".

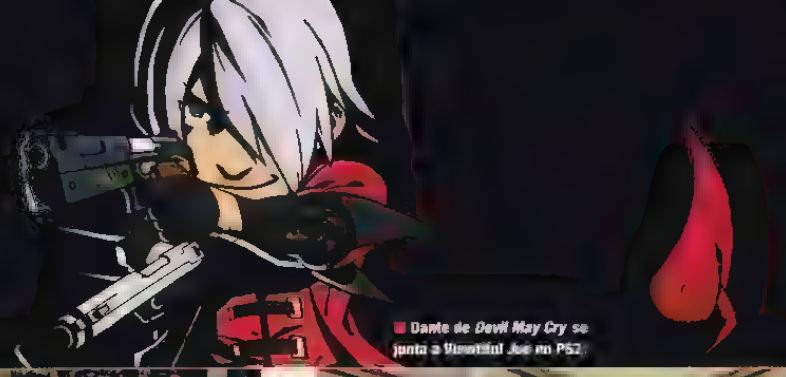
King of Fighters: Maximum Impact
PS2 • SNK — O clássico arcade viaja para outra dimensão sem sacrificar a velocidade e o estilo dos combos de seus primos 2D.



Mega Man X Command Mission
GC • Capcom — Se você acha que os games *Mega Man* precisam de menos pulos e mais diálogos, este é o RPG certo.



Metal Slug Advance
GBA • SNK — O game de tiro com scroll lateral, superdetalhado e com camelos que atiram com canhões, chega para o GBA.



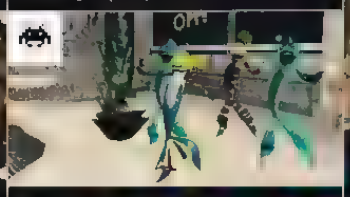
Dante de *Devil May Cry* se junta a Viewtiful Joe no PS2.

SETEMBRO 2004

Rocky Legends
PS2/Xbox • Ubisoft — Soque os otários com pugilistas da galeria de adversários de Rocky. Espere por: doooor.

Second Sight
PS2/Xbox • Codemasters — Assim como o personagem de *Psi-Ops*, John Vattic pode controlar pessoas telepaticamente e arremessar objetos que não estejam presos. Mas de todos os fenômenos psíquicos de *Second Sight*, o déjà vu se mostra o mais poderoso.

Shadow Hearts: Covenant
PS2 • Midway — Jogabilidade estilo *Final Fantasy* encontra livros de história na sequência do RPG da Midway.



Shark Tale
PS2/Xbox/GC • Activision — É uma mistura de *GTA* com *O Poderoso Chefão* e *Procurando Nemo*. Sim, você leu certo.

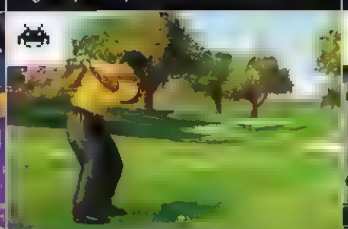
Silent Hill 4: The Room
PS2/Xbox/PC • Konami — "Fique no seu quarto" é uma frase sinistra quando a saída é um buraco que leva para o inferno.

Star Wars Battlefront
PS2/Xbox/PC • LucasArts — Que se dane a Força. São os Troopers que fazem todo o trabalho nessa guerra intergalática.

SVC Chaos
PS2/Xbox • SNK— Os personagens da SNK enfrentam os lutadores de *Street Fighter* pela supremacia do mundo 2D.

Test Drive: Eve of Destruction
PS2 • Atari — A série Test Drive engata a ré e quebra tudo com este game estilo *Destruction Derby*.

Sly 2: Band of Thieves
PS2 • Sony — Mais furtivo que Solid Snake – e mais a fim de mexer no seu lixo – o ladrão Sly Cooper retorna com novos movimentos e vários parceiros que você pode usar nas missões. A Sony afirma que todos participam ativamente.



Tiger Woods PGA Tour 2005
PS2/Xbox/GC/PC • EA Sports — O famoso golfista entra em campo com outras lendas da PGA e pistas customizáveis.

Time Crisis: Crisis Zone
PS2 • Namco — A série de tiro dos arcades chega mandando bala nos inocentes donos de PS2.

Viewtiful Joe
PS2 • Capcom — Agora muito mais gente pode jogar este game de plataforma nos moldes antigos e com lutas estilo Matrix.

Worms Forts: Under Siege!
PS2/Xbox/PC • Acclaim — Mate minhocas adoráveis neste jogo de estratégia com violência de desenho animado.

NOVAS AVENTURAS ONLINE

O mundo de Final Fantasy XI está se expandindo

É melhor colocar os chocobos para descansar, pessoal. No final do ano, seus amigos precisarão de pernas fortes para viajar pelas novas terras da expansão de *Final Fantasy XI Online, Chains of Promathia*, para PlayStation 2. Encurralamos recentemente duas das várias mentes por trás de *Chains* – o especialista em localização, M. C. Koji Fox, e o produtor Hiromichi Tanaka – e perguntamos como o mundo do MMORPG da Square Enix está mudando.

EGM: O que podemos esperar dessa expansão? Os apaixonados por moogles querem saber...
M.C. Koji Fox: Adicionar 40 novas áreas é o nosso principal foco. Além disso, a nova história: *FFXI* é um mundo baseado naquilo que pensamos ser uma grande história, portanto vamos mostrar aos jogadores um lado diferente de Vana'diel. Haverá uma tonelada de novas armas, itens, armaduras, monstros e sistemas de batalha.

EGM: Algumas missões novas?
MF: Assim como em *Zilart* (a expansão que é distribuída com a cópia americana), teremos novas missões em *Promathia* – em torno de mais ou menos vinte, que contam a história.

EGM: E em relação a novas profissões e corridas?
MF: Em relação a isso, não podemos comentar nada no momento. Você não vai arrancar nada de mim!

EGM: Hmm. Vamos aceitar isso por enquanto. Podemos esperar algum novo evento PVP (jogador contra jogador)?

MF: Ballista (já disponível) foi nosso primeiro evento desse tipo, e vai servir para avaliarmos a resposta dos jogadores. Queremos fazer um game que os jogadores adorem, será algo progressivo. Também estamos explorando novas idéias para futuros PVPs.

EGM: *Chains of Promathia* será o último grande upgrade de *FFXI*?
HT: Até o momento, não temos um final previsto. Planejamos lançar expansões a cada doze ou dezoito meses. Enquanto os jogadores quiserem ficar nesse mundo, vamos continuar dando suporte a eles e mantendo as coisas interessantes.

MAS... QUE GAME É ESSE?!

Ligue o título a seu enredo. Vai, tenta aí...

A	True Crime: Streets of L.A. (PS2/Xbox/GC)	1	Anti-herói intrépido e fortemente armado rouba veículos pela cidade em nome da coragem, glória e heavy metal dos anos 80.
B	DRIV3R (PS2/Xbox)	2	Anti-herói intrépido e fortemente armado rouba veículos pela cidade em nome da coragem, glória e vingança de gangster.
C	Grand Theft Auto: Vice City (PS2/Xbox)	3	Anti-herói intrépido e fortemente armado rouba veículos pela cidade em nome da coragem, glória e perseguições automobilísticas.
D	Jak II (PS2)	4	Anti-herói intrépido e fortemente armado rouba veículos pela cidade em nome da coragem, glória e aliados cartunescos bem chatos.

Respostas: A-2, B-3, C-1, D-4

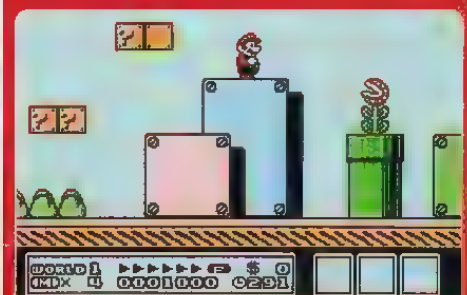
GAMES PARA UMA ILHA DESERTA

BEATRIZ SANT'ANA

Esta coluna sempre privilegiou celebridades do mundo artístico, mas agora resolvemos deixá-la com um apoio mais íntimo em relação a você, leitor da EGM Brasil. Para inaugurar esta nova fase, levamos uma das integrantes de nossa equipe (a Bia, um dos rostos mais bonitos que já figuraram em nossa página editorial) para a ilha deserta deste mês. Confira os games que ela levou [illegible]

[illegible]
(PS2/Xbox/GC/PC)
"Este é o game da minha vida – [illegible] o *NFSU2*, lógico. [illegible] bilidade tudo o que [illegible] não [illegible]

The Legend of [illegible]
(Super NES/GBA)
"Joguei a primeira vez em 1993. Agora, [illegible] depois, ele continua [illegible] meu GBA, [illegible] Link rules!"



Super Mario Bros. 3 ([illegible])
"Nada nem ninguém consegue [illegible] co e querido do que o Mario. [illegible] ga lista de títulos, este é o preferido [illegible] jo[illegible]

AO CONTRÁRIO DO QUE DIZEM OS BOATOS NA INTERNET, A VU GAMES AFIRMA QUE NÃO VAI LANÇAR UMA VERSÃO PARA PS2 DE *CHRONICLES OF RIDDICK: ESCAPE FROM BUTCHER BAY* >>

QUARTERMANN

O fofoqueiro dos games

Certo, certo. Voltei outra vez e tenho as novidades do mundo dos games pelas quais você esperou o mês inteiro. Só não saia de casa procurando por mim, pois estou passando estes boatos por telefone, já que o frio do inverno faz mal à minha sensível pele.

Criadores abrem o sorriso com o Xbox 2

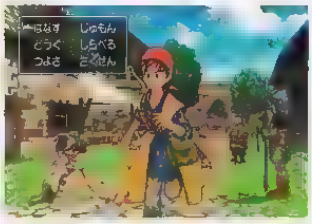
Essa não seria uma verdadeira seção de fofocas se não tivesse algo para informar sobre o Xbox 2, então lá vai: minhas fontes me dizem que a Microsoft já começou a enviar kits de desenvolvimento do seu novo sistema, e até o momento, as pessoas que fazem os games que você joga estão fortemente impressionadas com as capacidades da máquina. E ouçam isso: alguém de uma produtora muito, muito grande foi pego dizendo que acredita que, quando a poeira baixar, a Microsoft vai ficar por cima na próxima batalha dos consoles. Tá ligada, Sony?

Aranha da velha guarda

Essa é para quem tem fé. Meu sentido de aranha está muito aguçado nesses dias. Isso só pode significar uma coisa: um novo jogo do Spider-Man. Oba, parece que o super-herói amigo da vizinhança vai balançar em seu console (além daqueles títulos planejados para Nintendo DS e Sony PSP) em algum momento do ano que vem. E ele deve ter um ar mais retrô, com o game de console baseado no início da série de quadrinhos.

Tudo bem no ano que vem

Nos dias de hoje, o maior problema da produtora Square Enix é decidir quando lançar todos aqueles RPGs bacanudos. Bem, parece que os chefões da corporação finalmente decidiram – *Dragon Warrior VIII* vai sair antes de *Final Fantasy XII* tanto no Japão como nos EUA em 2005. Isso significa que a Square Enix pode ter o triunvirato dos RPGs para PlayStation 2 no ano que vem, já que *Kingdom Hearts 2* também é esperado. Notícias assim sempre fazem essa velha alma um pouco mais feliz...



■ Parece que a Square Enix vai continuar dominando o mundo dos RPGs

A história de outro RPG para Cube

Meu velho, o console da Nintendo está desesperado em busca de um amor em forma de RPG. Quem é fã da empresa, provavelmente terá um presente para comprar (ou ganhar) no dia dos namorados. Fiquei sabendo que pelo menos um título roleplaying está sendo feito. A desenvolvedora japonesa Namco, criadora de *Tales of Symphonia*, aparentemente está suando a camisa e dando duro em outro game para GameCube que também se passa no universo de Tales, mas que provavelmente não será uma seqüência direta.

■ O Aranha volta a balançar em seu console em 2005

JOGO, DE IDÉIAS

Violência e games

Por Marcelo Barbão

Um incidente acontece em alguma parte do mundo e o tema da violência volta às manchetes de jornais e revistas, aos programas de "debate" na TV e nas bocas dos defensores da moral de plantão. Foi o que aconteceu recentemente com o assassinato de Stefan Pakeerah, adolescente inglês que era jogador de Manhunt. Ele foi morto por Warren LeBlanc, 17 anos. É claro que os pais da vítima culparam o jogo da Rockstar. Não vamos ficar, aqui, defendendo a empresa. É preciso reconhecer que o jogo é violentíssimo. Pior, que o objetivo do jogo é realmente assassinar pessoas com a maior crueldade possível, mas o pessoal da redação jogou e nenhum crime foi cometido. O argumento de que a redação da EGM é formada por adultos que não seriam influenciados pela violência como adolescentes é válida. A pergunta que fica no ar é: se o jogo é recomendado para maiores de 18 anos, como os dois adolescentes tiveram acesso ao game? São perguntas que, em geral, os pais nem querem fazer. Talvez porque isso mostraria como eles pouco acompanham a vida dos próprios filhos.

Sempre é mais fácil culpar os games do que entender porque pessoas cometem atrocidades. Preferem sair gritando: "Queimem na fogueira!", do que entender porque adolescentes pegam em armas (porque eles têm acesso a armas também seria uma boa pergunta) e atiram a esmo matando quem está na frente.

Aliás, foi o que aconteceu em Columbine onde o "culpado" que a mídia e os pais elegeram foi Marilyn Manson e não o falido sistema educacional ou a sociedade dividida em subúrbios dos EUA. A política etária nos games já é suficiente para evitar que crianças e adolescentes tenham acesso a materiais inconvenientes para sua idade, como acontece no cinema. Mas censura pura e simples, como querem alguns, além de ser pouco eficiente, é bastante perigosa. O problema é que, com a popularização cada vez maior, fatos assim acontecerão mais freqüentemente.

Concordou ou discordou? Escreva sua opinião para o Barbão em barbao@conradeditora.com.br.

TESTE DE REALIDADE

P: As bundadas são o principal golpe da maioria dos heróis de games de plataforma, de personagens consagrados como Mario até outros menos cotados como Croc. Mas o que aconteceria se você realmente caísse de bunda em cima do seu inimigo?

R: Nem mesmo o maior trasseiro do mundo lhe salvaria, declara o quiroprata Dr. Timothy A. Peck. "Você ficaria com alguns centímetros a menos e provavelmente paralítico", diz ele, acrescentando que seu diagnóstico incluiria "fraturas na coluna vertebral, uma pélvis quebrada e ferimentos em órgãos internos". Conselho de Peck: "evite esse tipo de bundada se seu nome não for Mario".

A CRIADORA INDEPENDENTE WARTHOG ANUNCIOU RECENTEMENTE QUE ESTÁ TRABALHANDO EM UM TÍTULO DE PUZZLE PARA O PLAYSTATION PORTÁTIL CHAMADO *STICKY BALLS*. ...

preview

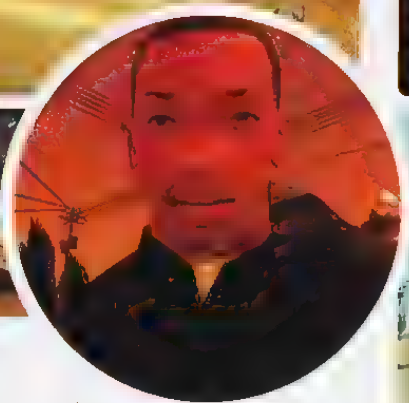
GUIA TURÍSTICO DE SAN ANDREAS: LOS SANTOS

Tenha acesso à primeira das três novas cidades do mais recente *Grand Theft Auto*

Lugar de pilantras, arruaceiros e aproveitadores, céus nublados e um pôr do sol psicodélico, mansões de astros do cinema e guetos da malandragem, Los Santos é uma recriação irreverente de Los Angeles no novo *Grand Theft Auto*, e a primeira das três cidades no estado pseudocalifórniano de San Andreas. É um lugar bacana de visitar... mas acredite, você não vai querer morrer lá. Fique bonito na foto com este prático guia de San Andreas e acompanhe os próximos fascículos antes partir em sua viagem no PlayStation 2.

ESTÉTICA E BELEZA

Se quiser coroar Carl, o personagem principal, com tranças kanecalon, um penteado afro bem fashion ou um black power enorme, o barbeiro Reece pode fazer sua cabeça por um preço camarada. Um novo penteado aerodinâmico não lhe deixará mais ágil (como uma sessão de malhação deixaria), mas todo mundo vai notar.



A HISTÓRIA DE LOS SANTOS

Quando bandidos mataram seu irmão caçula, Carl "CJ" Johnson abandonou a vida louca e partiu para Liberty City (a cidade de GTA3). Anos mais tarde, outra morte na família o arrasta de volta a sua antiga delinquência e aos velhos rolês nas áreas perigosas de Los Santos. Entretanto, sua gangue de rua, os Orange Grove Families, perdeu um pouco de seu poder, e será preciso coragem e atitude para recuperar a reputação.

Como Tommy Vercetti de Vice City antes dele, CJ não sossegará no papel de patrão de uma pequena boca, sem falar que não quer levar uma vida de durango. Uma série de missões obrigatórias estabelece pontos cruciais na trama de San Andreas e acaba por levar Carl à enevoada cidade de San Fierro (baseada em San Francisco) e à reluzente Las Venturas (uma Las Vegas fictícia), aonde expandirá seu império. Mas como ele preenche as lacunas entre uma coisa e outra só depende de você.

PASSEANDO

Que melhor maneira de curtir as praias de Los Santos senão de bicicleta? Você não vai quebrar recordes de velocidade, mas umas boas pedaladas são uma ótima opção para controlar seu peso – você vai adorar o seu novo "eu". E se você não liga em ter um visual mais rechonchudo, estilo Ed Motta, pode viajar confortavelmente em carros e caminhões de todos os tamanhos ou cruzar o estado em aviões e helicópteros. E agora é possível lotar seu veículo com outros três ladrões, que põem a cabeça para fora da janela e picam bala em qualquer boca aberta que estiver usando roupas das cores erradas.

AONDE COMER

Arrombar casas, "emprestar" carros e participar de tiroteios é um negócio que cansa – passe muito tempo sem comer e você ficará fraco e letárgico neste *Grand Theft Auto*. Felizmente, redes de restaurantes como Well-Stacked Pizza Co. e Tuff Nut Donuts estão aqui para lhe ajudar a manter a barra de resistência cheia de guloseimas. Só não vá exagerar: engula muita porcaria em pouco tempo e sua barriga vai inchar, te deixando lento e te fazendo passar vergonha com as garotas (os transeuntes até comentam sobre sua condição lastimável).

COISAS PARA FAZER EM SUA ESTADA

Antes de conseguir brindar por dias melhores com seu velho parceiro Ryder, ele já quer te colocar para trabalhar. Alguns entregadores de pizza "desrespeitaram" o grupo da Orange Grove pichando em cima do grafite deles, e Ryder pede que você acerte as contas com eles em um restaurante, em uma cena inspirada em filmes de gangues dos anos 90 como *Sexta-Feira em Apuros* e *Faça a Coisa Certa*.

Mas a ação de verdade só começa a rolar depois que a lei fica sabendo que os líderes das gangues locais estão se reunindo no Motel St. Brutus. Carl está no meio da treta sem nada para salvá-lo da SWAT a não ser uma espingarda e o refinado sistema de mira do jogo, que o diretor de relações públicas da Rockstar, Jeff Castaneda, diz que "fará com que você acerte quem quiser, quando quiser" (aparentemente, Carl não passa muito tempo na linha que separa o certo do errado). Depois de escapar, ele empunhará a arma em uma frenética perseguição. Faíscas, peças e pedestres voam, motos da polícia perdem o controle e beijam o porta-malas de seu carro, e políticos encontram várias razões para meter a boca no trombone quando um helicóptero voando baixo estraçalha um tira.

É melhor ficar em forma senão suas duas baixas não vão caber no gatilho de suas armas

IDÉIA DE MALANDRO

Sabemos que Carl se relaciona com outros aspirantes a gângs-teres mas, como é a parada com o sexo oposto?
Funcionários da Rockstar nos deram um sorriso que praticamente dizia "sabemos de algo, mas não vamos contar", quando perguntamos se um tempo na academia ajudaria CJ a ganhar a mulherada.

E o que dizer de todos os cenários interioranos das três cidades de San Andreas? Apostamos que Carl vai ter que escapar de alguns meninos malvados.
Castaneda não revela, mas riu e mencionou o filme *Amargo Pesadelo*, em que espertalhões da cidade grande encontram alguns caipiras

Há alguma verdade no boato de que o controverso comediante Dave Chappelle emprestará sua voz a Carl Johnson?
"Isso seria bem legal", diz Castaneda

Os criadores de San Andreas não confirmam nem desmentem as especulações a respeito de partidas online e sobre os terremotos sugeridos por um game batizado em razão da famosa falha geodésica da Califórnia.

O mais completo atacadinho para você!

Jogos • Acessórios • Consoles
Assistência Técnica • Destravamentos

CADASTRE SUA LOJA

Enviamos via Sedex para todo o Brasil
Produtos com Nota Fiscal e Garantia

DISTRIBUIDOR PLAYERS

Loja Virtual
www.adgames.com.br

221-0547 / 221-8674

Rua Santa Ifigênia, 213 - 3º Andar - Sala 34/35 - Centro - SP

XBox

TIRO PARA TODO LADO

Mais detalhes do Multiplayer: 16 coisas que você precisa saber em Halo 2

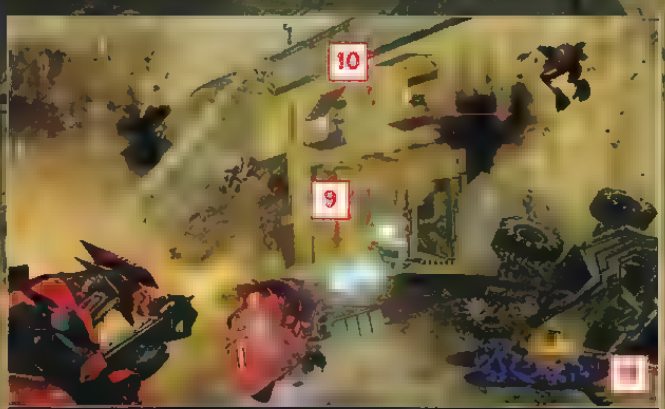
Por favor, não fique com ódio da gente: na poucaquíssima tempo, jogamos o modo Multiplayer de *Halo 2*. Se é que ajuda alguma coisa, podemos dizer que o jogo é bom demais e que a longa espera até 9 de novembro vai fazer valer a pena tanto sofrimento. Jogamos um modo de captura à bandeira em um mapa (Zanzibar, uma praia africana), durante horas. E teríamos jogado mais, se o pessoal que está desenvolvendo o jogo não tivesse mandado a gente embora. Estraga prazeres! Enrolamos algumas coisas interessantes, e vamos compartilhar a informação com você. Em resumo: é um "*Halo* incrementado e melhorado" e não um jogo revolucionário. Mas, e daí? Para nós, está ótimo.

1

"Sim, é 2004."

Peter Moore, vice-presidente corporativo do Xbox, brincando com a mais nova (e várias vezes adiada) data de lançamento de Halo 2. O game agora sai em 9 de novembro... de 2004, melhor dizendo. Moore estava tão confiante, que resolveu marcar a pele com a data. Ele apareceu em uma coletiva de imprensa com "November 9" tatuado em seu braço.

Se este cara (6) conseguir chegar ao painel de controle do andar de cima, ele poderá abrir o portão principal (7) para facilitar a entrada e saída da base para a equipe de invasão. Estes barris (8) também podem ser explodidos. Tá, tudo bem: nem tudo é tão inovador assim...



A parte externa tem esta aparência quando o portão está aberto (9). Outras partes interativas incluem estas persianas (10), as quais os defensores podem fechar, mas que permitem que se atire através delas, garantindo proteção. (11) Morrer esmagado não é a melhor maneira de passar desta para melhor.

SABEMOS QUE: Halo 2 vai comportar pelo menos 16 jogadores (inclusive combinações de quatro equipes com quatro ou até oito equipes de dois.
FICAMOS IMAGINANDO: como vai funcionar o modo captura à bandeira com oito equipes (não estamos falando de jogadores, mas de times mesmo). A Bungie está trabalhando duro, tentando fazer com que todos os modos funcionem com todas as combinações possíveis de jogadores e equipes.

SABEMOS QUE: isso aí é um lança-foguetes montado na traseira de um jipe Warthog (2), e não uma metralhadora, como no último jogo. Também sabemos que é bem mais divertido explodir as coisas do que cravar um monte de balas no alvo.
CONTARAM PARA A GENTE QUE: jogadores adversários podem arrancá-lo desta posição e utilizá-la para si. Isto deve levar a algumas discussões interessantes em que os jogadores decidem quem é que vai usar o veículo. Lembre-se que um Warthog tem lugar para três: motorista, passageiro e atirador.

SABEMOS QUE: você pode jogar na pele dos Covenants alienígenas ou dos Spartans humanos, a unidade de fuzileiros espaciais barra pesada, da qual o protagonista Master Chief faz parte. Você também pode pular mais alto do que no primeiro jogo (3). No começo, parece que a gente está flutuando, mas você vai se acostumar rápido.
NÃO TEMOS CERTEZA: se os jogadores Covenant terão características físicas diferentes (pulo, velocidade etc.) dos Spartans. Perguntamos para três membros da equipe do game e recebemos três respostas completamente diferentes. Vamos ter que esperar para ver. Mas nos deram a dica de que talvez dê para jogar com os Covenant no modo de campanha singleplayer! Quando buscamos mais detalhes, um dos gerentes de produto sorriu e disse que "a Bungie tem muitos truques escondidos na manga para *Halo 2*".

SABEMOS QUE: assim como na série Quake, alguns dos melhores itens estarão fora de alcance. Atrás do eixo deste moinho de vento gigante (4), encontra-se uma Espada de Energia. Para pegá-la, é preciso encontrar e destruir um pino de metal que faz uma ponte descer até este local, para, só então, se esgueirar por uma abertura pequena.
TAMBÉM SABEMOS QUE: a espada é uma arma das boas. Vale a pena tanto esforço para obtê-la, mas isso rouba segundos valiosos durante as disputas cronometradas de captura à bandeira.

SABEMOS QUE: dá para segurar duas pistolas ao mesmo tempo (5). Com isto, você perde a capacidade de lançar granadas, mas é possível largar uma pistola se for preciso. Também é possível dobrar o poder de fogo com duas submetralhadoras (uma das novas armas de Halo 2) ou tentar uma combinação inteligente, como uma pistola de dardos para rastreamento e uma submetralhadora para assuntos de curta distância. Falando nisso, o novo rifle de assalto agora conta com uma mira telescópica.

Estes Ghosts (12) agora podem ser turbinados para alcançar supervelocidade, mas com perdas no uso dos lasers e mobilidade. Os veículos também sofrem avarias em certos locais (13), que podem afetar os controles. Se o piloto estiver lento demais, tente subir na nave e expulsar o cara (14).

A Bungie chama isto aqui de "o mais moderno cutucador de filhos da p***" (15). Tudo bem, nós concordamos. Você pode usar estas Espadas de Energia para matar inimigos com um golpe só, se chegar perto o bastante. E dê só uma olhada no logo dessa armadura personalizada (16) – perfeito para clãs.

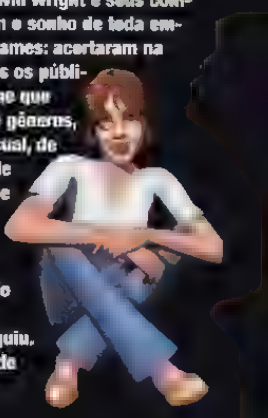
A VIDA É BELA

Exclusividade mundial: tudo o que você precisa saber sobre o admirável mundo (virtual) de The Sims 2

Falar sobre a série *The Sims* sem a palavra "revolução" ao lado é algo bastante injusto. Quando foi lançado, em 2000, o simulador de vida real da Electronic Arts virou de cabeça para baixo a maneira com que as pessoas se relacionavam com os games – não apenas os jogadores hardcore, mas também gente que não estava habituada a explorar o mundo virtual. Foi um estouro sem precedentes. As ações da Maxis, produtora do game para PC, foram às alturas e a Electronic Arts ganhou rios de dinheiro. Will Wright, o mentor da série, ganhou moral e foi rapidamente elevado ao panteão dos deuses dos jogos eletrônicos. E sem demora, a série tornou-se a mais bem sucedida da história. Só no Brasil, foram vendidas mais de 500 mil cópias de *The Sims* e suas expansões. Um fenômeno interessante acompanha esses números astronômicos: segundo a EA, metade dos jogadores de *The Sims* são do sexo feminino - um fato inédito na indústria.

O que tanto atrai os jogadores a um game aparentemente simples, estático e pouco emocionante? A resposta está na fórmula: *The Sims* é um simulador da vida humana, no qual o jogador cria e controla personagens em cenários que simulam um cotidiano normal, satisfazendo suas necessidades e cuidando para que eles tenham uma vida saudável e bem sucedida. Ou seja, quem joga, revive sua própria vida virtualmente, podendo cometer todos os erros que quiser e fazer o que der na telha, sem preocupações. Novas expansões foram lançadas ano após ano, que incrementavam ainda mais a mistura pouco convencional de estratégia, RPG e simulador. Will Wright e seus comparsas da Maxis realizaram o sonho de toda empresa desenvolvedora de games: acertaram na mosca e agradaram a todos os públicos. É o típico caso do game que agrada a todas as idades e gêneros, desde o hardcore até o casual, de crianças a gamers em idade avançada. Mas a fórmula se gastou e os fãs exigiam mudanças e novidades. Como inovar e, ao mesmo tempo, manter o sucesso do jogo original?

Felizmente, a Maxis conseguiu. Seja bem vindo ao mundo de *The Sims 2*.



Realizando suas vontades

As mudanças foram bastante significativas, mas, à primeira vista, *The Sims 2* parece uma mera evolução do original. Uma análise mais profunda mostra que tudo está muito mais parecido com o que seria na vida real. Para começar, os Sims, agora, nascem, crescem, envelhecem e morrem. Mais importante: você não é mais obrigado a controlar apenas as necessidades vitais dos seus Sims. Em *The Sims 2*, o mais importante são as nossas vontades. Satisfaça os desejos mais íntimos de seu Sim, evite seus principais temores e conduza sua rotina de maneira saudável, de acordo com suas aspirações: este é o caminho para a vida feliz.

Mas certas coisas não mudam, e essa máxima serve aos games *The Sims*. Você continua tendo como missão principal conduzir o personagem a uma vida digna. Isso inclui alimentá-lo na hora certa, cuidar de suas necessidades orgânicas, manter a higiene, conviver em um ambiente confortável e se socializar o máximo que puder, sempre levando em conta as características pessoais, determinadas pelo signo de seu personagem. Isso continua existindo em *The Sims 2*, mas com saborosas novidades.

Existe um novo conceito chamado "aspiração", que indica sua tendência a realizar os desejos mais íntimos. Agora, antes de criar seu personagem, você seleciona como será o comportamento do Sim em relação às intenções de sua vida futura, dentre os fatores riqueza, comportamento, família, romance e popularidade. Cada uma torna o personagem completamente diferente dos outros, com vontades e medos distintos. É essa aspiração inicial que determina como você irá se comportar durante todo o curso de sua vida.

Quando falamos sobre desejos e temores, não estamos generalizando: é esta a grande surpresa de *The Sims 2*. Seu medidor de aspirações aponta os quatro principais desejos e temores de seus Sims no momento. Realizar esses desejos significa deixar seu Sim mais feliz, bem resolvido e aumentar sua pontuação de aspirações, além de proporcionar itens especiais que podem ajudá-lo a realizar outras vontades. Ignorá-los ou permitir que seus medos aconteçam faz sua pontuação cair drasticamente. Por exemplo, se optar pela aspiração de riqueza, todos os desejos de seu personagem serão relacionados a enriquecer, arrumar um bom emprego e tornar-se bem sucedido. Por conseqüência, todos seus temores também serão relacionados a este tema: perder dinheiro, empobrecer, perder o padrão de vida.

Seu objetivo ainda é manter seu amigo Sim sempre satisfeito com sua vida, mas agora, o desafio para conseguir isso é ainda maior. Você não acha frustrante quando não consegue realizar suas vontades? Seu Sim pensa a mesma coisa. Por isso, ao mesmo tempo em que é preciso cuidar das necessidades, é preciso satisfazer as vontades. A vida não é feita só de obrigações, mas também de bons momentos. A estrutura de *The Sims 2* é baseada neste ideal, aproximando-se mais da realidade do que qualquer outro game que existe. Como diz o ditado, o importante é ser feliz, tanto lá dentro como aqui fora.

De pai para filho

Claro, realizar vontades é importante, mas não é o único aspecto interessante da brincadeira. Dessa vez, os Sims estão constantemente mudando no que diz respeito à aparência física. É possível acompanhar a vida de um personagem desde o nascimento até a morte por velhice. O ciclo de vida possui seis estágios, cada um com únicas oportunidades e desafios. E o crescimento acontece a olhos vivos: o Sim bebê demora por volta de três dias (do game) para tornar-se uma criança. Alguns dias depois, ele torna-se um adolescente. Um período parecido o transforma em adulto (a fase mais longa da vida de um Sim). Pouco mais de uma dezena de dias depois, o adulto torna-se um idoso, que tem mais alguns dias até morrer. Sempre que o Sim está pronto para "mudar de estágio", um ícone aparece no canto superior direito da tela. É a hora de usar o telefone para organizar uma festa de aniversário para seu Sim; uma ótima maneira de socializar e ganhar amigos.

O ciclo de vida pode ser mais longo ou mais curto, dependendo do estilo de vida do personagem. Se ele realizar seus desejos constantemente, viverá mais. Se tiver uma vida cheia de ansiedade e frustração, morrerá mais cedo. Doenças também diminuem a expectativa de vida.

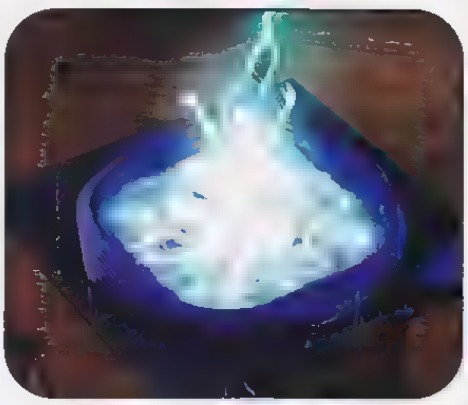
Você deve estar pensando que a vida do seu herói é muito curta, e é mesmo. Se você se afeiçoar ao seu Sim, não se preocupe: muitas das características principais são passadas geneticamente para seus filhos. E não estamos falando apenas da parte física. A personalidade de uma criança é definida pelas características de seus pais. Assim, depois que o Sim passar dessa para uma melhor, você continua controlando o resto da família (mulher, filhos e quem mais morar na casa), geração após geração.

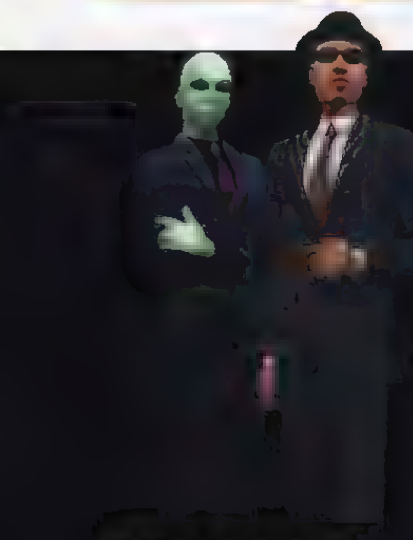
Diversos momentos-chave ocorrem durante a vida normal de um Sim. O casamento, o nascimento do filho, uma grande festa, o primeiro emprego, a primeira demissão, a morte de um ente querido. Muitos desses momentos são registrados em um painel de lembranças, que guarda o que aconteceu de melhor (e pior), com depoimentos dos participantes. É possível armazená-los por meio de fotos (que podem ser organizadas em um álbum) e por vídeos (que podem ser capturadas e registradas no HD do seu computador), para você relembrar e conferir sempre que quiser. ➤

> Ousadia estética

The Sims 2 não é apenas revolucionário em seu estilo e em sua jogabilidade. Seus aspectos técnicos estão anos-luz à frente de muitos lançamentos recentes, o que exige um PC relativamente avançado para se jogar. A engine gráfica proporciona um estonteante visual 3D, que torna os Sims muito mais vivos e atuantes. Eles apresentam muitos detalhes físicos, expressões faciais, movimentações complexas e estão mais animados do que nunca. A proposta da Maxis foi deixar o realismo de lado e transformar a experiência de *The Sims 2* em uma espécie de desenho animado interativo, colorido e vivo. A ousadia valeu: a qualidade impressiona até quem não suporta esse tipo de jogo, tamanho o nível de detalhes. Outra mudança significativa em relação às versões anteriores é que não se fica mais limitado a uma perspectiva isométrica: é possível aproximar a câmera, virar em 360 graus, explorar cada canto do cenário, tal qual um "Big Brother" virtual, somente com os botões do mouse. Se quiser colocar seu lado engenheiro à prova, dá para construir todo tipo de casa, iniciando a partir de um terreno vazio e subindo parede por parede, adicionando móveis e decoração. Para os mais pacientes, a ferramenta Body Shop permite que você crie conteúdo exclusivo para seu Sim. Quem não estiver satisfeito com as opções disponíveis, ou tem preguiça de criar um personagem, pode baixar conteúdo do site thesims2.com. Se for generoso, também pode disponibilizar sua criação na rede para outros aficcionados.

Após jogar *The Sims 2* por horas e horas seguidas, indagações surgem à mente: quão realistas os jogos eletrônicos podem se tornar? Como os games influenciarão nossas rotinas no futuro? Respostas não existem, mas nós temos um palpite: a partir de *The Sims 2*, será a nossa vida que passará a imitar os games, e não o contrário. Duvida? Quem viver, jogará.

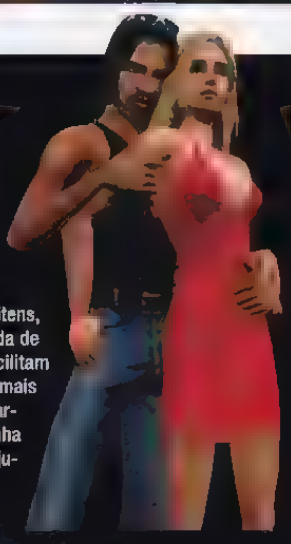


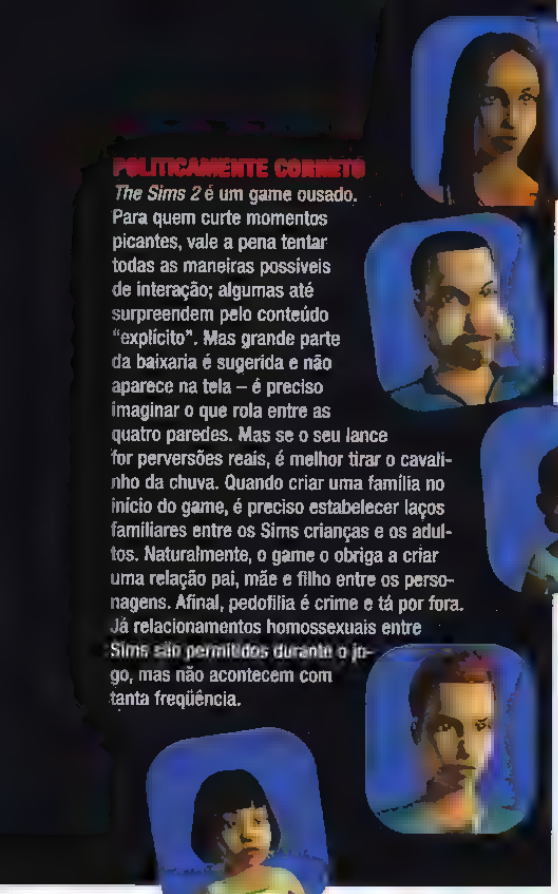


QUERER É PODER

As vontades e temores pelas quais seu Sim passará dependerão de uma série de fatores, como sua aspiração, idade, sexo e humor. Por exemplo, um Sim com aspirações intelectuais possui desejos relacionados à vida acadêmica, como se formar na faculdade, arrumar um emprego de pesquisa, e por aí vai. Viúvas tendem a procurar por um novo par para diminuir a solidão. Mulheres casadas querem ter filhos. Homens jovens querem flertar com qualquer ser pensante do sexo oposto. Já os desejos de crianças são imutáveis: eles são sempre relacionados à diversão e ao carinho dos pais, parentes e amigos.

Na medida em que realizam seus desejos, os Sims acumulam pontos de aspiração, que são usados para se comprar prêmios especiais, exibidos em um catálogo no canto esquerdo da tela. Quando você compra um desses itens, a quantidade de pontos é subtraída de seu saldo total. Esses prêmios facilitam bastante a realização de desejos mais complicados. Já os prêmios de carreira surgem quando seu Sim ganha alguma forma de promoção e o ajudam a se dar ainda melhor em sua profissão.





POLITICAMENTE CORRETO

The Sims 2 é um game ousado. Para quem curte momentos picantes, vale a pena tentar todas as maneiras possíveis de interação; algumas até surpreendem pelo conteúdo "explícito". Mas grande parte da baixaria é sugerida e não aparece na tela – é preciso imaginar o que rola entre as quatro paredes. Mas se o seu lance for perversões reais, é melhor tirar o cavalinho da chuva. Quando criar uma família no início do game, é preciso estabelecer laços familiares entre os Sims crianças e os adultos. Naturalmente, o game o obriga a criar uma relação pai, mãe e filho entre os personagens. Afinal, pedofilia é crime e tá por fora. Já relacionamentos homossexuais entre Sims são permitidos durante o jogo, mas não acontecem com tanta freqüência.

SIMOLOGIA APLICADA

***The Sims 2* induz o jogador a se interessar mais pelo íntimo de seus personagens. Informações não faltam: está tudo no ícone Simologia, que aponta dados sobre sua personalidade, seus interesses e suas memórias.**

Personalidade: fator que afeta a maneira com que seu Sim reage ao mundo em seu redor, quais serão suas necessidades e temores, o que eles gostam ou não gostam de fazer e como interagem com outras pessoas. Quando nasce, o Sim possui um tipo de personalidade que pode se modificar no decorrer da vida. Pais podem educar seus filhos e encorajá-los a serem boas pessoas quando crescerem. Um medidor de forma física indica se seu Sim está fora de forma ou "in shape".

Interesses: são os assuntos que os Sims podem conversar. Ler revistas pode aumentar o interesse em certas áreas. Uma vez alcançado o nível máximo de interesse em um assunto, é hora de dar atenção a outros temas. Sims mais velhos com altos níveis de interesse podem ajudar os mais novos a aumentar seus interesses pelas coisas, se o nível de relacionamento entre ambos for bom.

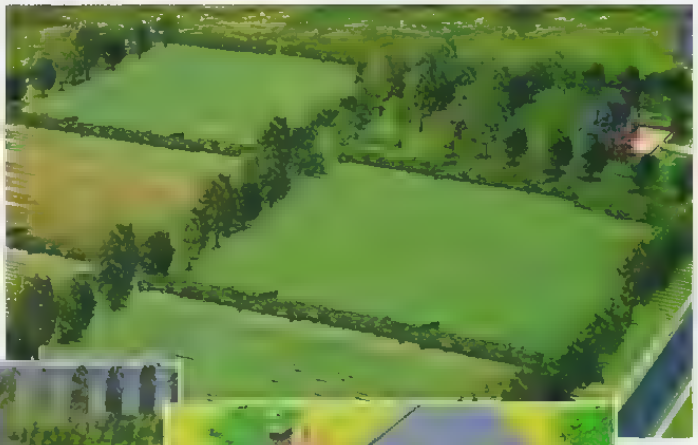
Memórias: agora, seu Sim pode reviver os momentos mais significativos na forma de lembranças. O ícone Memória permite acessar o passado distante de seu Sim, arranjado de forma cronológica. Sempre que o Sim passar por uma experiência digna de lembrança, um ícone aparece e gira sobre a sua cabeça.
Esse momento é, então, guardado em seu painel de memórias. ➤

CENÁRIOS DIVERSOS

The Sims 2 vem programado com três bairros prontos para serem jogados, com seus personagens, habitantes e uma história previamente criada. É uma maneira mais simples e rápida de conhecer o game, sem a necessidade de criar um personagem do zero. Para quem quer partir direto para a ação, é o melhor jeito de começar.

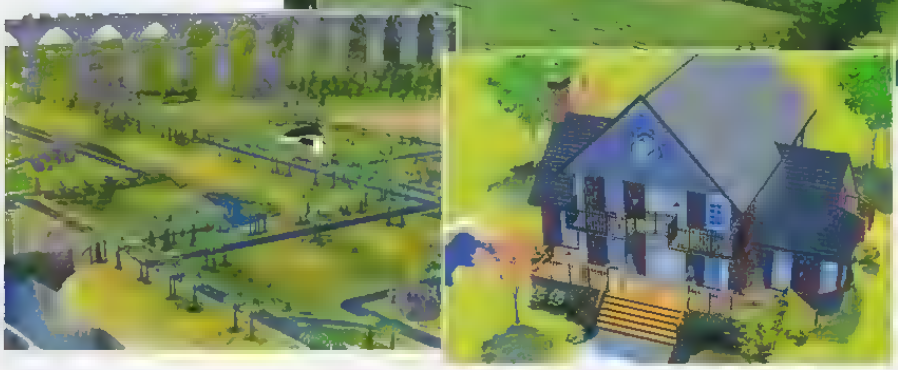
VILA VERONA

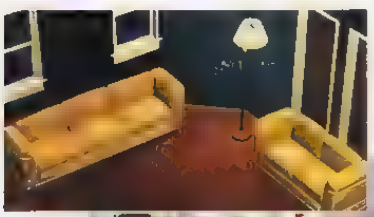
Uma recriação moderna da história de Romeu e Julieta, de Shakespeare. A eterna disputa das famílias (aqui, os Caputo e os Montez) é o foco central de um enredo recheado de intrigas, fantasmas (!) e relações perigosas, porém românticas.



BELAVISTA

É o bairro mais parecido com aquele do *The Sims* original. Típicas famílias suburbanas, problemas suburbanos e aquela vida duríssima de sempre. Comece por este se estiver com saudades dos bons tempos do original.





ESTRANHÓPOLIS

O mundo bizarro dos Sims. O bairro foi invadido por alienígenas, que se misturam aos humanos e criam situações das mais inusitadas (que tal ter um filho com uma garota extraterrestre?). Até lembra um pouco o desenho *Futurama*, de Matt Groening.

PREPARANDO A MÁQUINA

The Sims 2 irá exigir muito mais de seu PC que as versões anteriores. Uma placa de vídeo compatível com a tecnologia T&L (Transform & Lighting) com pelo menos 32MB de RAM, como a GeForce 2 ou a Radeon 7000, ou superior, é essencial. Para rodar o game sem bugs, sua máquina precisará ser um Pentium 3 600 Mhz, com 256MB de RAM e, no mínimo, 3.5 GB de espaço no disco rígido. Se sua placa de vídeo não for compatível com T&L, será preciso um processador de 1.5Ghz, com 256 MB de RAM e os mesmos 3.5 GB no HD. A Electronic Arts recomenda placas como a Radeon 9800 (da ATI) e a série FX da GeForce 4 (da Nvidia). Mas a máxima vale: quanto melhor o modelo, melhor será a performance. Queria fazer um upgrade no computador? Com tanto lançamento bom chegando (*Sims 2*, *Doom 3*, *Half-Life 2*, só para citar alguns), este é o momento.

COMPRA - VENDA - TROCA
CONSERTO DE
VÍDEO GAMES
Vendemos via
SEDEX
O Melhor
Preço e
Maior
Garantia

ELETROMÍL
VÍDEO GAMES
A MAIOR E MELHOR LOJA DO BRASIL

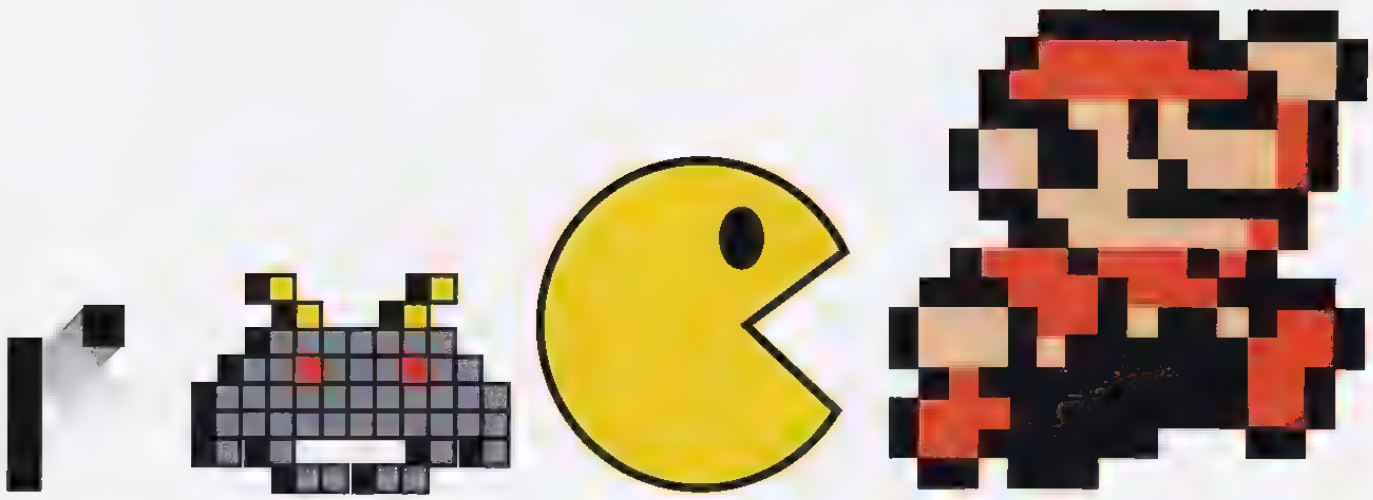
SUPER OFERTA
MEMORY CARD DE PS2
ORIGINAL POR
67,50

Aceitamos o seu aparelho usado
Como parte do pagamento*

OS MELHORES JOGOS E LANÇAMENTOS,
VOCÊ ENCONTRA AQUI!

Cheque Eletrônico
REDE SHOP

R. Santa Ifigênia, 348 - 1º Andar — CEP 01207-001 — Centro — São Paulo — SP
H. F.: de 2ª a 6ª das 08:30 às 18:00H. — Sáb das 08:00 às 17:00H.
Tel/Fax: (11) 221.1740 - 3362.2306 - 3362.2308 - 3362.2309 - 3337.0158 - 3337.5557
www.eletromilgames.com.br

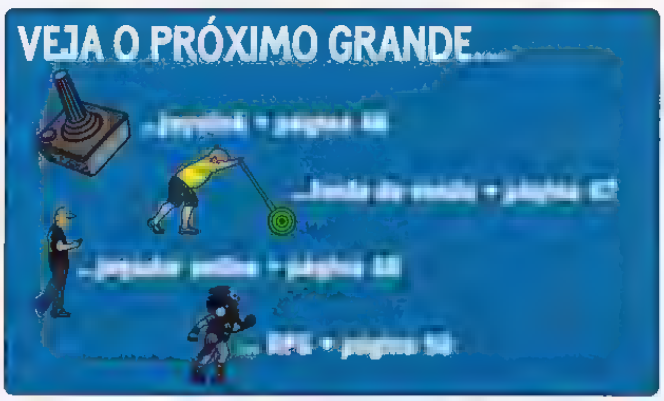


A PRÓXIMA ONDA

Quer saber para onde aponta a evolução? Nossas dicas espertas de games, tendências, gêneros e criadores vão lhe mostrar o caminho

Respire fundo. Consegue sentir o cheirinho? Uma mistura do aroma de embalagens plásticas de games novos com churrasco de gambá? São os ventos da mudança, meu amigo, soprando com fúria o cenário dos games como nunca.

Mas então o que você pode esperar desse chamado período de transição, quando os consoles atuais estão de saída e os novos sistemas se aproximam cada vez mais? Nada melhor do que esta matéria para colocar você cara a cara com o futuro. ➤



PS2/GC

O PRÓXIMO GRANDE **JOYSTICK:** SEU CORPO

Esqueça os dedões doloridos. Avançando bastante na idéia dos tapetes *Dance Dance Revolution*, uma nova geração de joysticks coloca o resto do seu corpo no comando. A câmera de detecção de movimentos EyeToy, da Sony, permite que você chute, esmurre e pule em futuros games como *EyeToy AntiGrav*. E a Nintendo já está preparando sua própria câmera para ser usada em um título *Mario Party*, além de um par de tambores que sai em setembro e controla o herói macaco só com as batidas em *Donkey Kong Jungle Beat*. Enquanto isso, o futuro portátil Nintendo DS inclui uma tela de toque para que as pontas de seus dedos tomem conta do jogo. Com novas formas de interagir com as máquinas, espere novos tipos de games e novas variações dos antigos, como games de luta e skate que você controla com acessos de raiva. Mas não pense que os joysticks comuns vão virar peso de papel, diz o Dr. Richard Marks, criador do EyeToy. "O joystick ainda é bom para certos tipos de jogos", declara. "Algumas pessoas não querem se exercitar enquanto jogam".

DS/PSP

A PRÓXIMA GRANDE **TENDÊNCIA PORTÁTIL:** FRANQUIAS RECICLADAS

Novos sistemas portáteis como o Nintendo DS e o Sony PSP só podem significar uma coisa: nova chance para games velhos. Por nós, tudo bem. Até agora, vimos remakes de games clássicos como *Mario 64* (agora *Super Mario 64x4* para DS), e *WipeOut* e *Twisted Metal* (atualizados para PSP), além de outros que estão a caminho. "A Nintendo tem um grande elenco de personagens, como Mario, Donkey Kong, Link e Samus' , comenta Perrin Kaplan, relações públicas da Nintendo. "Estamos considerando alguns de nossos games clássicos para o DS."

WipeOut Pure para PSP: quebrando a barreira do som no portátil

PS2/Xbox/GC

OS PRÓXIMOS GRANDES **CRIADORES:** PANDEMIC & CLOVER STUDIOS (EMPATE)

Guarde bem esses nomes: Pandemic e Clover são desenvolvedores independentes que desligaram-se de empresas já consolidadas no mercado. A Pandemic surgiu da Activision e já se tornou um mega estúdio de 200 pessoas que cria games inovadores de vários gêneros. Completaram recentemente *Full Spectrum Warrior* (Xbox) e no momento estão trabalhando em *Star Wars Battlefront* e *Mercenaries*, sem mencionar o alienígena *Destroy All Humans!* (todos para PS2 e Xbox). Já a Clover é um filhote da Capcom. Com o criador de *Resident Evil*, Shinji Mikami, e o diretor de *Devil May Cry*, Hideki Kamiya, no time, esse estúdio parece destinado ao sucesso. Primeiro, teremos o viajante *Viewtiful Joe* para PS2 e *Viewtiful Joe 2* para PS2 e GameCube. A Clover diz que seu nome significa "paixão pela criatividade"; essa paixão é o motivo pelo qual você deve ficar de olho nessas duas futuras estrelas

PS2/Xbox

O PRÓXIMO GRANDE **COMUNICADOR ONLINE:** VIDEO CHAT

Chega de xingar os outros pelo headset de seu console vestindo uma camiseta manchada de gordura de pizza, é hora de deixar você mais apresentável. A Microsoft está lançando uma câmera no final do ano que possibilitará o chat pela Xbox Live, permitindo que você converse com mais cinco amigos. E a Sony tem planos similares para sua câmera EyeToy com o EyeToy Chat, um programa que transforma o equipamento em um videofone para conversações cara a cara com pessoas ao redor do globo.

Xbox de olho no mundo todo

PlayStation 2

A PRÓXIMA GRANDE **FRANQUIA:** GOD OF WAR

O diretor de criação Dave Jaffe, mais conhecido pela franquia *Twisted Metal*, diz que este novo game de ação é tão ambicioso que "o time de produção tem vontade de me assassinar diariamente". Prometido para o começo de 2005, o game promete combates furiosos, enigmas inovadores, controles

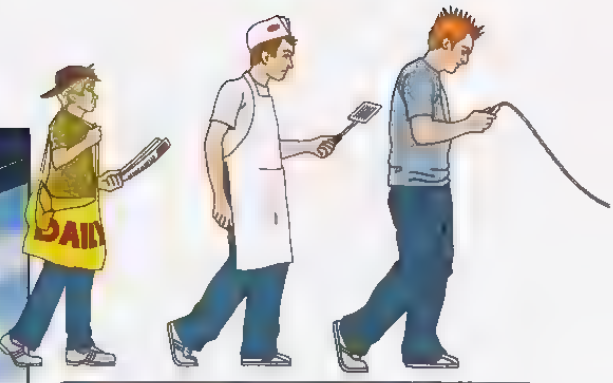
inacreditavelmente precisos e nada de toad times. "Os jogadores vão poder soltar seu lado escuro", afirma Jaffe. "*God of War* é uma experiência épica, e não apenas um jogo".

PlayStation 2

A PRÓXIMA GRANDE FONTE DE RENDA SECUNDÁRIA: VENDER PORCARIADA

Gran Turismo 4: perigas de te deixar milionário

Os geeks que jogam *EverQuest* vêm leiloando armas virtuais em troca de dinheiro vivo no eBay há anos. Agora, chegou a vez dos poderosos entrarem na jogada. Na última E3, Kazuo Hirai, presidente da divisão americana de videogames da Sony, anunciou que sua companhia começaria a vender itens de games para download para jogadores de PS2. Essas chamadas minitransações, como Hirai as descreve, podem ir de espadas iradas a carros envenenados. Espera-se que esta nova forma de personalização estréie com *Gran Turismo 4* em novembro deste ano. "No passado, tudo girava em torno da performance dos carros", diz Kazunori Yamauchi, manda-chuva da série *Gran Turismo*, "mas agora o elemento humano é mais importante". Ou seja: grana à vista!



PlayStation 2

O PRÓXIMO GRANDE VÍCIO ONLINE: PHANTASY STAR UNIVERSE

RPGs online como *Final Fantasy XI* têm uma dívida de gratidão com o pioneiro *Phantasy Star Online*, da Sega. Este viciante game levou a ação online (e casamentos virtuais embaraçosos) para três sistemas. Dreamcast, GameCube e Xbox. *Universe* ultrapassa *PSO* com um mundo de jogo persistente, milhares de jogadores simultâneos, vários planetas para explorar e raças nunca vistas. Mas tem um problema: o game não chegará até o final de 2005, e a Sega não revela onde ele irá aterrissar... apesar do PS2 parecer ser a opção mais provável.

PS2/XB

O PRÓXIMO GRANDE CAMPO DE BATALHA: GAMES DE GUERRA FRANCA

Ontem nós dividíamos a tela e lutávamos em grupos de quatro. Agora, soldados de sofá se agrupam em times de seis a oito e fazem o dever online. Mas amanhã nós teremos o dobro disso em games como *Star Wars Battlefront* (setembro) e *Battlefield: Modern Combat* (novembro), ambos para PS2 e Xbox. "*Battlefield* é tão popular no PC, porque proporciona uma experiência radical que é diferente cada vez que se joga", diz o produtor-chefe de *Modern Combat*, Scott Evans.

Guerra é algo que sempre vai existir. Impossível ser videogames.

PS2/Xbox

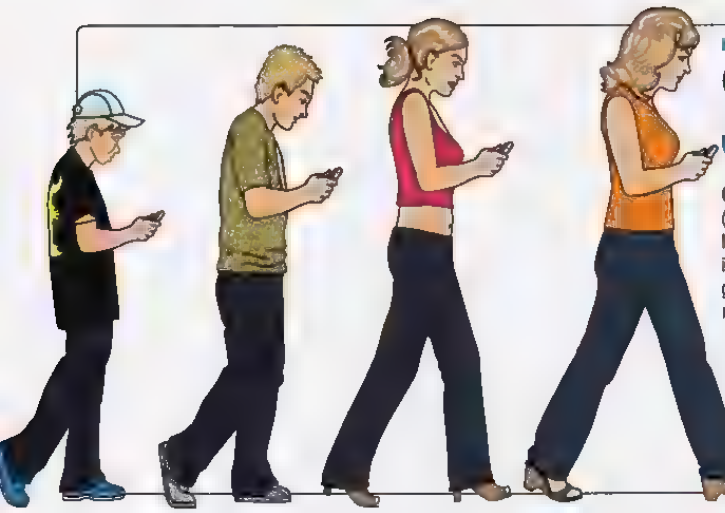
A PRÓXIMA GRANDE HABILIDADE: PODERES PSÍQUICOS

Esqueça o revólver, sua mente é a melhor arma. Liderando a onda cerebral está *Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy* (PS2 e Xbox), estrelando um herói que usa as ondas do cérebro para levitar os inimigos. E a Mãe Dinah avisa que mais jogos mentais estão chegando: *Second Sight*, previsto para o final do ano no PS2 e Xbox, inclui peripécias psíquicas similares.

PS2/Xbox/GC

O PRÓXIMO GRANDE ACELERADOR GRÁFICO: GAMES EM WIDESCREEN

Por que se contentar com aquela visão que mais se parece com uma caixa quando você pode usufruir de toda a glória em widescreen? Mais e mais games estão oferecendo uma visão horizontal estendida, perfeita para o tipo certo de TV (como o modelo DynaFlat da Samsung, que custa "só" uns R$5.000). "O Widescreen melhora muito os games", declara John Wendl, diretor de arte de *Forza Motorsport*. "A diferença pode ser crítica em jogos de corrida... Um campo de visão mais amplo deixa você não apenas ligado no caminho certo, mas no que acontece em meio a velocidade". ➤



Xbox

O PRÓXIMO GRANDE JOGADOR ONLINE: MAMÃE

Graças aos games casuais da Xbox Live Arcade (serviço da Microsoft de jogos clássicos a ser lançado no final do ano), esse público um tanto inusitado está entrando online. Greg Canessa, gerente do Xbox Casual Games, usa sua própria mãe como exemplo para o que ele chama de "jogador hardcore casual", alguém que é viciado em games de charadas e cartas, paga por downloads, e não toca nos jogos de tiro e corrida da Xbox Live. Mas espere até mamãe pegar a manha do negócio. "Mal posso esperar para chutar a bunda dela em Bejeweled", diz Canessa.

O "jogador hardcore casual" adora games simples como *Bejeweled*

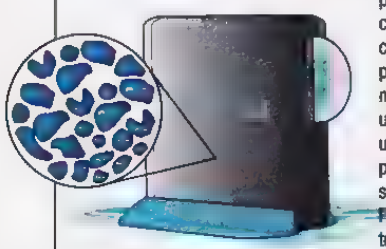
PS2/Xbox/GC

A PRÓXIMA GRANDE MANCHETE: ESTRÉIA DOS CONSOLES DE NOVA GERAÇÃO

Preparados ou não, estamos perto do Dia D para o próximo round da guerra dos consoles. O presidente da Nintendo, Satoru Iwata, disse que o próximo console de sua empresa, apelidado de Revolution, não vai ser apenas um GameCube vitaminado, mas que vai possibilitar "novas e radicais maneiras de jogar games".

A Microsoft, enquanto isso, já soltou pistas do seu Xenon (codenome) para criadores de games. Uma ausência notável é o HD que ajudou a diferenciar o Xbox original. "O hard drive não foi uma boa decisão comercial", conta um executivo da Microsoft, apontando que ele encarecia a produção e não favorecia qualquer queda no preço da máquina. Lá dentro existem três microprocessadores PowerPC de 64-bit da IBM e um chip gráfico com tecnologia de ponta da ATI Technologies. A Microsoft espera lançar o sistema em setembro de 2005.

A Sony já acabou ou está para acabar os projetos iniciais de seus microprocessadores Cell (desenvolvidos com a IBM e Toshiba), que serão o cérebro do PlayStation 3. Mas a empresa está querendo atrasar o lançamento para 2006. O chip Cell possui um processador PowerPC com oito unidades vetoriais "ajudantes" de processamento e deve ser difícil de superar em termos de performance. Porém, os criadores de jogos também terão dificuldades para dominá-lo e desenvolver games para ele.



PS3: muitas novidades em breve

GameCube

O PRÓXIMO GRANDE GÊNIO MALUCO: YOOT SAITO

Apesar do homem por trás de *Seaman* de Dreamcast – um game sobre peixes humanóides e conversas existenciais – ter conquistado status de gênio-maluco há muito tempo; estamos prestes a presenciar outro episódio de seu pensamento peculiar. *Odama*, sua próxima criação para GC, combina batalhas feudais japonesas com... pinball. Use sua bola para derrubar torres inimigas e derrotar tropas, enquanto um amigo batuca uma marcha de guerra nos tambores de *Donkey Konga*. Se você estiver falando consigo mesmo "por que eu não pensei nisso antes?", é porque você não é um gênio-maluco...

PS2/Xbox/GC

A PRÓXIMA GRANDE FRASE DE EFEITO: JOGABILIDADE EMERGENTE

É assim que os criadores chamam os eventos que não estavam no roteiro do game: "Eu vi um tester marcando um encontro na floresta com o prefeito, que recentemente havia se tornado seu sogro", conta o designer Peter Molyneux sobre *Fable*, seu futuro RPG para Xbox. "Ele matou o prefeito, voltou para a cidade e matou a esposa dele também. Achei aquilo intrigante, até compreender que ele herdaria a propriedade do prefeito. Funcionou".

Você decide tudo em *Fable*

Xbox

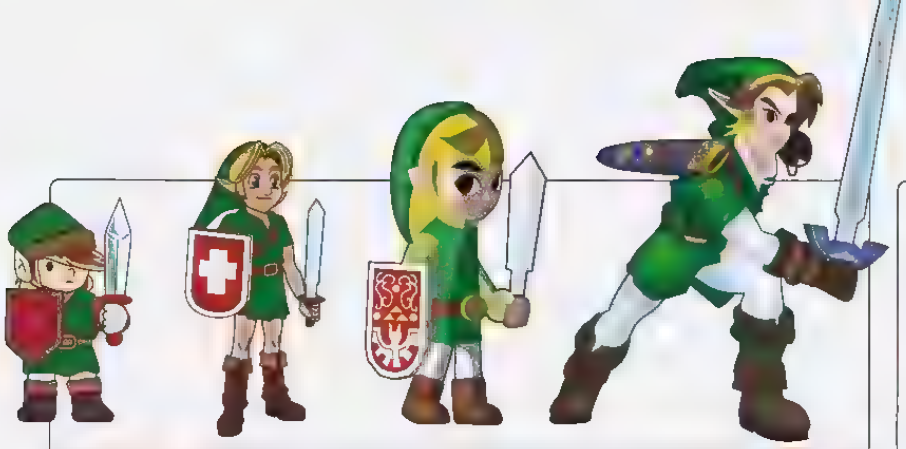
O PRÓXIMO GRANDE MACHO MAN: RIDDICK

Como qualquer outro herói de ação, o astro de *Escape from Butcher Bay* vai retornar. "Esperamos explorar ainda mais a enigmática história de vida de Riddick no futuro", diz Peter Wanat, da VU Games.

PlayStation 2

AS PRÓXIMAS GRANDES MENINAS MÁS: AS GAROTAS DE RUMBLE ROSES

Alguns de nós pensam que Dixie e Reiko, do game de briga de gatas *Rumble Roses* para PS2, devem ser uma dupla passageira. Mas outros de nós (adivinhe quem) querem ver muito, muito mais.



GameCube

A PRÓXIMA GRANDE **TRANSFORMAÇÃO:** LINK ADULTO

A Nintendo nos disse várias vezes que o próximo *Zelda* para GC usaria o mesmo estilo cartunesco e uma versão jovem de Link, como em *The Wind Waker*. E, como idiotas, nós acreditamos. "Sim, eu sou mentiroso", brinca o diretor de *Zelda*, Eiji Aonuma, após revelar um modelo diferente e bem mais maduro do herói de orelhas pontudas, abrindo caminho por um mundo que parece muito mais com *O Senhor dos Anéis* do que com a Disneylândia. "Acreditamos ter explorado completamente o mundo de Link criança, então agora queremos progredir com a idéia do adulto". A Nintendo está prometendo um novo *Zelda*, ainda sem título, para o final do ano que vem. Isso se você acreditar no que eles dizem.

DS/PSP

A PRÓXIMA GRANDE **TECNOLOGIA PORTÁTIL:** CONECTIVIDADE WI-FI

Entusiastas de brinquedinhos tecnológicos podem não ficar tão impressionados com a tecnologia Wi-Fi dos futuros portáteis DS e PSP, mas qualquer gamer sangue-bom vai ficar. Os dois permitem que você participe de disputas entre vários jogadores sem precisar de fios ou se conecte à Net em hotspots de aeroportos e cafeterias. "Ter unidades que detectam umas às outras pode ser algo imenso", diz Chris Charla, produtor do game de lançamento do PSP, *Death, Jr.* "Talvez você tenha um jogo de luta, e quando ele detecta que você está perto de outra pessoa com o mesmo jogo, um desafio pode ser enviado". Enquanto o PSP é parte sistema de jogo, parte aparelhagem de multimídia, o DS é todo voltado para partidas em rede e interação entre os jogadores, deixando-os enviar mensagens instantâneas com até 100 metros de distância. Mas as possibilidades para ambos os sistemas vão além de passar bilhetinhos. "Imagine sair em um mundo como um mestre de masmorra", diz Charla, "instalando monstros, tesouros e configurando um conjunto de regras, e depois convidando os amigos a jogarem pelo Wi-Fi"

A nova "conectividade": o DS

PS2/Xbox

O PRÓXIMO GRANDE **MODO MULTIPLAYER:** CO-OP 2.0

Jogabilidade cooperativa não significa mais conectar o joystick do seu amigo e depois dar uma lavada nele em *Winning Eleven*. Games como *Pandora Tomorrow* (versões para Xbox e PS2) oferecem maneiras inovadoras para os jogadores experimentarem juntos. O futuro *Splinter Cell: Chaos Theory*, por exemplo, coloca dois jogadores para superar obstáculos mútuos. Aquela parede é muito alta? Dê um empurrãozinho no seu colega e ele lhe puxará para cima depois. "Nosso objetivo é intensificar a confiança: companheirismo e trabalho em equipe são as chaves para o sucesso", conta o produtor do futuro *Splinter Cell*, Mathieu Ferland.

Resident Evil: Outbreak File #2 é outro título que abusa da cooperatividade

Celular

O PRÓXIMO GRANDE **GAME DE CELULAR QUE VOCÊ VAI QUERER JOGAR:** FINAL FANTASY

Telas coloridas, mensagens de texto, câmeras embutidas; o que vem em seguida, um excelente jogo de RPG para vários jogadores? Sim! Em *FFVII: Before Crisis*, você e seus amigos soltam feitiços de telefone em telefone em uma história que precede o *FFVII* original. Só não queira jogar no seu velho e ultrapassado celular; *Crisis* estará disponível apenas em telefones de última geração que ainda nem foram lançados nos Estados Unidos.

Esta cena está rolando simultaneamente em três celulares

PS2/Xbox

A PRÓXIMA GRANDE **TROCA DE PAPÉIS:** AUTORES FAMOSOS FAZENDO HISTÓRIAS DE GAMES

"Quero que os jogadores se sintam em um livro," diz R.A. Salvatore de *Demon Stone*

Agora que os visuais ganham cuidados especiais, os criadores estão contratando roteiristas renomados como Orson Scott Card (*Advent Rising* para Xbox) e R.A. Salvatore (*Forgotten Realms: Demon Stone* para PS2 e Xbox). "É preciso dar continuidade na história", diz David Fincher, autor de *Donnie Brasco*, que está escrevendo um game.

PS2/XBox/GC

O PRÓXIMO

GRANDE RPG:

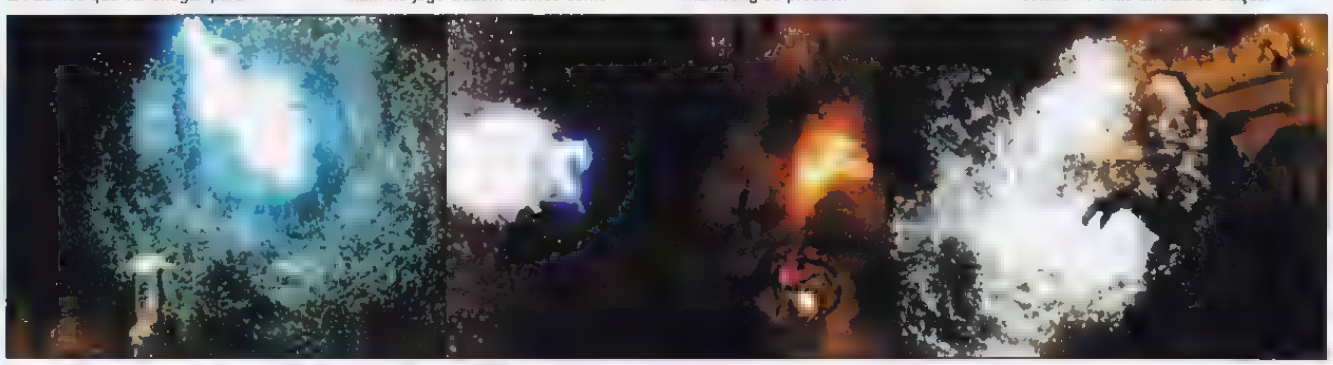
THE LORD OF THE RINGS, THE THIRD AGE

Finalmente, uma fantasia tirada da série para a todas governar

Tem uma coisa engraçada em Valfenda, o refúgio ensolarado dos elfos que aparece nos filmes da série *O Senhor dos Anéis*: não é assim tão espetacular quando você o percorre pessoalmente. Claro, as cadeiras são confortáveis, o lugar tem todos os novos sistemas de games espalhados em uma mesa. E com certeza não estamos reclamando da fileira de monitores de vídeo que mostram batalhas de *The Lord of the Rings*, The Third Age, o RPG épico da EA Games que vai chegar para PlayStation 2, Xbox, GameCube e Game Boy Advance em novembro.

Mas é só quando se sai de Valfenda, que é na verdade o apelido que a EA deu para a sala de demonstrações do jogo nas instalações da empresa na Califórnia, que a gente começa a vislumbrar as maravilhas da Terra-Média. Perto do elevador, uma reprodução em tamanho natural do guardião real Aragorn, de sentinela sob um mapa de seis metros do reino. Os corredores entre os cubículos das mais de cem pessoas que trabalham no jogo trazem nomes como Caminho de Fanghorn e Estrada do Abismo de Helm. Milhares de fotos de produção do filme forram as paredes, e horas de filmagens – algumas que não entraram nem nas versões estendidas – preenchem os discos-rígidos dos ilustradores (falaremos mais disso a seguir). Tais tesouros custariam o preço do resgate de um rei no eBay. "Se vocês voltarem no ano que vem e nada disso estiver mais aqui, é porque o jogo não obteve resultados muito bons", brinca David Silverman, assistente de marketing de produto.

A equipe está garimpando essa montanha de material de referência feita de mithril sólido – vinda diretamente dos estúdios da New Line Cinema – para elaborar seu próximo grande RPG, misturando coisas que você viu no filme com montes de outras que você não viu. "É quase como se o diretor Peter Jackson tivesse feito um filme maior, que incluísse todos esses personagens e acontecimentos, e então, na hora de editar, decidiu por deixá-los de fora", diz Steve Gray, produtor executivo de *Third Age*. "Este é o filme que estaria no chão da sala de edição."



As magias são mencionadas nos livros e aparecem de vez em quando nos filmes. Mas neste jogo, terão maior destaque, como se pode ver por esta seqüência de invocação de uma fera aquática.

Magos, guerreiros

Mas o grupo de heróis do jogo que não estavam prontos para Hollywood, vai fazer com que os espectadores mais atentos se perguntem: "Espera aí, onde foi que eu já vi isso antes?". *Third Age* começa fora de Valfenda (a do filme, não a sala de demonstração da EA), com os jogadores guiando Berethor. Ele é um soldado de Minas Tirith, a fortaleza que está cercada em *O Retorno do Rei*. Assim como todos os personagens que se juntam ao seu grupo, Berethor aparece pouco tempo nos filmes, mas tem nome e história fornecida pela produtora de Peter Jackson. Berethor é enviado para Valfenda por Denethor, o porcalhão amalucado de Gondor, para descobrir o que aconteceu com seu filho, Boromir, que morreu corajosamente ao defender os hobbits no final do primeiro filme. Antes de o jogador chegar à Valfenda, é brindado com a companhia da donzela élfica Idrial. A dupla vai atrás dos personagens principais da Sociedade do filme, que estão a caminho das minas de Moria. Na floresta, deparam com o arqueiro Elegost, um dos guardiões de Faramir, e o poderoso anão Hadhod. "Bem no começo do jogo, seu grupo já tem os arquétipos clássicos de um RPG: o personagem que usa magia, o guerreiro e o personagem armado que ataca inimigos ao longe", diz Gray.

A jornada de seus heróis começa na esteira da Sociedade do filme, mas à medida que as coisas progridem, você cruzará o caminho deles ou verá que às vezes está à frente de todos, conforme seu grupo depara com desafios e jornadas paralelas. De maneira geral, a aventura é dividida em três capítulos, um para cada filme da trilogia. "*Third Age* faz parte da trama dos filmes", diz Gray. "No centro da trama está o que se viu nos filmes, mas o que permeia tudo são as outras coisas que acontecem, e estes são os personagens que participam daquele mundo."

A equipe trabalhou com a New Line para arrematar a trama, baseando o jogo em idéias que o diretor Peter Jackson e sua produtora criaram para os filmes. "Há uma história de fundo e uma estrutura enorme permeando os filmes, que não estão de verdade neles", diz Gray. "Coisas que foram cortadas do primeiro lançamento ou que nem entraram na versão estendida, portanto, temos um baú cheio de idéias." Os integrantes do seu grupo, que no final somarão seis, têm suas próprias atividades, por exemplo. E boa parte da arquitetura do jogo é fiel ao que se viu no cinema – apesar de só ter aparecido na tela durante uma fração de segundo. "Nossa versão do Abismo de Helm é 100% exata em relação àquela do filme", explica Gray. "É legal explorá-lo. Não fomos capazes de fazer isso nos últimos anos com nossos jogos de ação, porque acabávamos com espaços estreitos demais para as lutas".

Você também verá outros locais conhecidos – ruínas, rios, vilarejos e paisagens dos filmes – à medida que percorre o reino de *Third Age*, que é composto por fases interconectadas e nunca passa para um mapa tradicional. Claro que você também vai encontrar várias localidades desconhecidas. Em Moria, por exemplo,

Legolas e Idrial fitam o horizonte e trocam segredos de beleza capilar élvica

Gimli só queria um jantar romântico...

Até ataques simples produzem efeitos especiais lindos se você equipar as armas e armaduras corretas

enquanto seu grupo vai atrás da Sociedade, você dá de cara com um altar orc dedicado a Balrog, o demônio de fogo que duela com Gandalf.

Os VIPs

E isso nos leva ao que Gray chama de "personagens convidados" de *Third Age*. Depois de alcançar Gandalf em Moria, o anão de chapéu pontudo junta-se ao seu grupo para lutar contra Balrog. Tais participações especiais acontecem com freqüência por todo o jogo: Aragorn, Legolas, Faramir, Gimli e outros passam a fazer parte do seu grupo à certa altura; às vezes só para uma batalha, outras vezes durante mais tempo (e você pode até controlar personagens do mal). Mas você nunca pode alterar os acontecimentos do filme e ficar com os caras no seu time durante muito tempo. Acabe com Balrog com a ajuda de Gandalf, por exemplo, e ele cai dentro do abismo, como fez no primeiro filme.

A EA utilizou-se de talentos dos filmes para trazer à vida esses convidados especiais. Ian McKellen gravou novos diálogos para Gandalf, e boa parte deles aparece nas imagens reeditadas que você destrava quando encontra cards de história. "Ele mudou nosso roteiro baseado no que achava que Gandalf diria", conta Gray a respeito das sessões de gravação de McKellen. "E isso foi complicado porque precisamos fazer com que as mudanças de roteiro sejam todas aprovadas pela New Line. Mas trata-se de Sir Ian McKellen, e ele pode fazer qualquer coisa que ache certa. Talvez Peter Jackson possa dizer a ele o que fazer, mas ele não nos obedece."

Christopher "Saruman" Lee e Andy "Gollum" Serkis passaram um bom tempo atrás dos microfones da EA. Nenhum outro integrante do elenco teve tempo para o projeto, mas a equipe tinha um plano B. "Achamos que era bem provável que, com a finalização dos filmes, o pessoal já não estivesse mais disponível", explica Gray. "Mas daí usamos uns 25% do que gravamos no ano passado [para o game de ação de *O Retorno do Rei*]. Por sorte, nós meio que viajamos um pouco quando escrevemos aqueles roteiros, porque agora temos todo esse ótimo material."

Entre os personagens que fazem participações especiais, algumas figuras principais se fazem notar por sua ausência. Os hobbits Frodo e Sam nunca se juntam ao seu bando, e isso quer dizer que você não tem que se preocupar com aquela porcaria do anel. O enredo de *Third Age* segue as aventuras de Aragorn, Legolas e Gimli "pois queríamos que os jogadores fossem ao Abismo de Helm, a Minas Tirith e a Osgiliath", explica Gray. "Se colocássemos toda a parte onde os hobbits são seguidos, começaria a ficar grande demais. Acho que dá para fazer outro jogo por esse caminho, mas não o fizemos desta vez."

E AÍ, PESSOAL?

Guarde aquele dado de 20 lados no bolso; você não cria seu grupo de heróis de *Third Age* a partir do zero. Em vez disso, você começa com um homem vestido em cota de malha e vai juntando outros magos e guerreiros – incluindo, em pontas rápidas, personagens principais do filme – à medida que a aventura vai se desenrolando. Vamos conhecer os quatro primeiros que aparecem e descobrir onde você pode encontrá-los nos filmes, se observar com atenção as imagens abertas da trilogia...

Nome: Berethor
Função: Guarda de Gondor
Missão: Seu primeiro personagem, Berethor, é enviado para procurar Boromir nas terras do norte. Sua jornada acaba colocando-o no caminho da Sociedade, e ele junta um bando de guerreiros para ajudá-lo.
Conhece ele? Berethor foi baseado nos guerreiros que aparecem no fundo da cena de Boromir em *As Duas Torres* (somente na versão estendida em DVD).

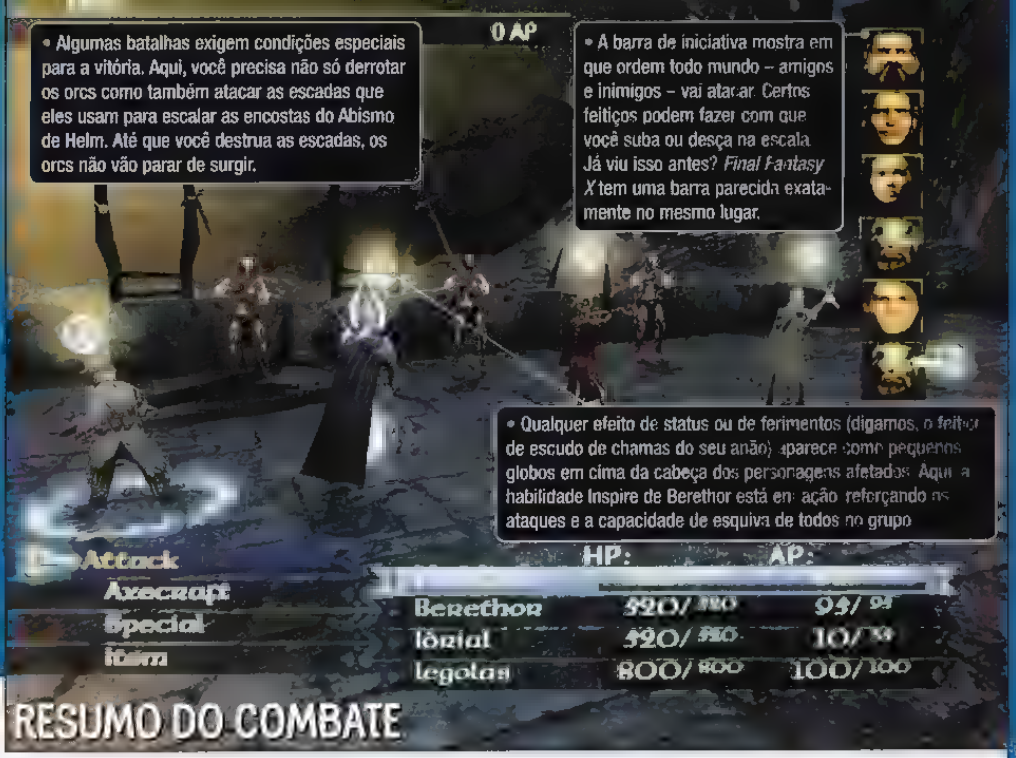
Nome: Idriel
Função: Ela gostosa que lança feitiços
Missão: A caminho de Valfenda em nome dos elfos de Lothlorien, ela encontra Berethor na floresta, onde o ajuda a sobreviver a um massacre dos Nazgul. Ela então se une a ele na tentativa de retornar a Lothlorien.
Conhece ela? Idriel foi baseada nas donzelas élficas de cachinhos dourados de Lothlorien, a floresta dourada que se vê quase no fim de *A Sociedade do Anel*.

Nome: Hadhod
Função: Anão guerreiro do Clã de Fundin
Missão: Hadhod se junta ao bando de Berethor simplesmente porque quer ir para casa – para seus salões ancestrais em Moria. Em vez disso, encontra cinco toneladas de Balrog flamejante.
Conhece ele? Hadhod foi inspirado pelos anões que acompanham Gimli até Valfenda em *A Sociedade do Anel*.

Nome: Elegost
Função: Guardião de Dunedain
Missão: Elegost é um dos integrantes do pequeno grupo de guardiões que, como Aragorn, defendem as terras a leste do Condado. Juntos, ele e Hadhod, seu amigo e companheiro de viagem, passam a integrar o bando de Berethor.
Conhece ele? Elegost estava entre os guardiões de Faramir que colocam Frodo e Sam sob custódia em *As Duas Torres*.

O SEGUNDO THIRD AGE

Prometido para o final do ano junto com seu irmão mais velho para consoles, a versão de *The Third Age* para Game Boy Advance tem um estilo de jogo totalmente diferente: estratégia por turnos. Depois de escolher um entre vários comandantes, tanto bons quanto maus, você pode dizimar exércitos inimigos em mais de 30 batalhas famosas dos filmes, como por exemplo o cerco em Minas Tirith e a queda de Osgiliath.



• Algumas batalhas exigem condições especiais para a vitória. Aqui, você precisa não só derrotar os orcs como também atacar as escadas que eles usam para escalar as encostas do Abismo de Helm. Até que você destrua as escadas, os orcs não vão parar de surgir.

• A barra de iniciativa mostra em que ordem todo mundo – amigos e inimigos – vai atacar. Certos feitiços podem fazer com que você suba ou desça na escala. Já viu isso antes? *Final Fantasy X* tem uma barra parecida exatamente no mesmo lugar.

• Qualquer efeito de status ou de ferimentos (digamos, o feitiço de escudo de chamas do seu anão) aparece como pequenos globos em cima da cabeça dos personagens afetados. Aqui, a habilidade Inspire de Berethor está em ação, reforçando os ataques e a capacidade de esquiva de todos no grupo.

RESUMO DO COMBATE

Lutas da realeza

O coração pulsante de qualquer RPG é o sistema de combate, e a equipe de *Third Age* está tão animada com o que inventaram que podem até lançar um game de cards baseado em suas regras. Ainda assim, as batalhas por turnos do jogo, que aparecem em pontos pré-determinados, mas passam a ser aleatórios depois que você limpa uma área, se mostrarão familiares a quem joga RPGs tradicionais de console. Seu grupo de quatro integrantes fica de um lado da arena e vai soltando qualquer ataque que você escolher, de golpes rápidos de espada a feitiços que enchem a tela com árvores falantes, dragões pirotécnicos, demônios de fogo e muito mais.

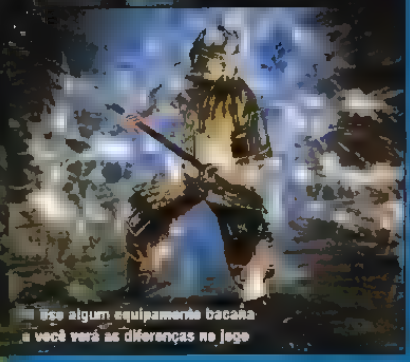
Mas a equipe deu um toque a mais na fórmula de batalha padrão com o acréscimo de duas formações especiais de combate, tank e protect. Convoque um personagem – geralmente, um lutador dedicado como o anão – e use tank no inimigo. Ele vai ficar bem na cara dele, impedindo que ataque outros personagens. O comando protect pega um integrante do seu grupo e o coloca atrás de outro aliado, protegendo-o de ataques. Esses movimentos custam caro em termos de pontos de habilidade, e acabam depois de algumas rodadas, mas abrem espaço para muitas possibilidades estratégicas.

"Digamos que você precisa enfrentar um inimigo forte em magia e teme ser atingido por feitiços que afetam a área", diz Gray, "e o seu elfo é muito bom em recuperação. Então, você tem o anão com tank no inimigo que usa magia e coloca o elfo atrás do seu guardião. O elfo vai curando o anão, que é surrado o tempo todo, enquanto o guardião usa seu arco para derrubar o usuário de magia". Bacaninha, hein? Mas não se empolgue demais: os inimigos também podem usar as táticas tank e protect.

Apesar de cada membro do grupo ter seu papel específico nas batalhas, como em qualquer outro RPG (o anão maneja bem o machado, o elfo prefere bruxaria etc.), você tem bastante liberdade para transformar o estilo de combate de cada herói. O sucesso nas lutas garante pontos de experiência que depois você pode aplicar a uma árvore de habilidades composta de alcance, força, magia e liderança. Reforçar a magia, por exemplo, destrava novos feitiços. Liderança alta permite que você reforce a moral do grupo temporariamente, aumentando os danos causados pelos ataques e a habilidade de desviar dos golpes. Um personagem com alta liderança pode até convocar ataques físicos ou mágicos do tipo todos-ao-mesmo-tempo, ou permitir que você coordene as táticas tank e protect com menos rodadas.

Mas os pontos de experiência não são a única coisa que aumenta as habilidades; armas, armaduras e itens também servem para a mesma finalidade. Mais para frente no jogo, quando chegar às planícies de Rohan, você vai se deparar

Locais famosos como Moria são basados em modelos dos filmes, mas com alguma complexidade [illegible] dos designers da EA



Use algum equipamento bacana e você verá as diferenças no jogo

Até anões cabeçudos podem aprender a fina arte do lançamento de feitiços

"Não queremos deixar para trás quem adorou os dois últimos jogos." – Gray, da EA

com cavalos que podem ser equipados para aumentar sua liderança e lutar montado. Você pode construir as habilidades de cada personagem da maneira que quiser, podendo até transformar seu anão de machado em um poderoso mago. "Todos podem adquirir uma quantidade de todas as habilidades", explica Gray. "Mas cada raça tem suas habilidades próprias, que as outras não podem ter. O gondoriano [Berethor] tem uma queda pela liderança, por exemplo."

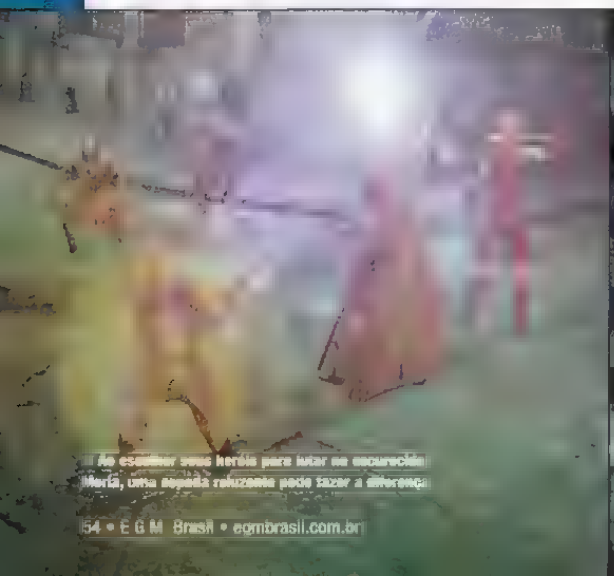
Mas se você acha que desenvolvimento de personagens é para quem joga D&D, nem precisa mexer com isso. *Third Age* trará um modo que faz todo o trabalho sujo automaticamente, equipando os itens mais eficientes e sugerindo as melhores habilidades quando for hora de subir de nível. "Não queremos deixar para trás quem adorou os dois últimos jogos", diz Gray. "Nossa intenção é ter um modo para o jogador normal que pensa apenas em pegar o jogo e se divertir durante algumas horas". Claro que jogadores hardcore podem esquecer essa comodidade e partir para o modo normal. Em relação ao jogo padrão, Gray comenta: "Não há auto-equipagem. Você precisa mesmo entender suas estatísticas e partir em jornadas paralelas para adquirir experiência. Se você simplesmente seguir pelo caminho mais óbvio, não vai se dar bem. Este é o ponto principal do jogo – a experiência de 40 a 60 horas de um RPG da pesada".

Fantasia conhecida

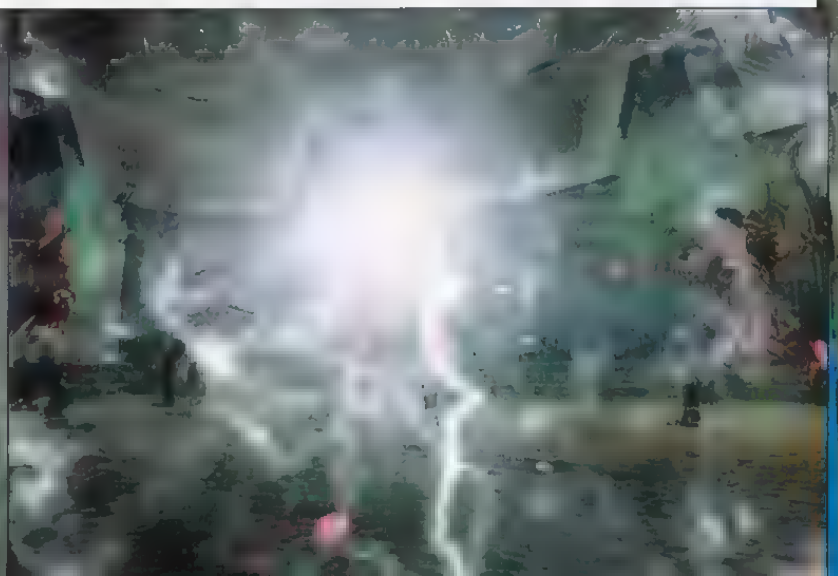
Escave a montanha de apetrechos do filme, fotos e modelos de cenário no escritório da EA e você vai desenterrar fontes de inspiração que parecem deslocadas: cópias de novos *Final Fantasy* e compilações de antigas. Isso explica por que *Third Age* soa familiar: seus feitiços exagerados de invocação de monstros, sequências animadas luxuosas (criadas com os dublês dos filmes), a jornada bem linear e o sistema de batalha consagrado, são marcas registradas da série *Final Fantasy*.

Mas antes que você comece a chamá-los de ladrões, pense no seguinte: John Ronald Reuel Tolkien, escritor e catedrático da universidade de Oxford (Inglaterra), criou os arquétipos da fantasia contemporânea – as diretrizes para orcs, elfos, anões, magos e guerreiros – há mais de meio século, com seus livros *O Hobbit* e, mais tarde, a trilogia *O Senhor dos Anéis*. Os RPGs surrupiaram as idéias dele. Então é justo que a série que ele criou vá à forra em *Third Age*. "*Final Fantasy* é obviamente o modelo a se levar em conta quando se faz um RPG-monstro", diz o editor visual de *Third Age*, Joe Estus. "Mas nosso objetivo é elevar o padrão."

Para falar a verdade, quanto mais conversamos com a equipe de design do jogo, mais detectamos uma especie de rivalidade Oriente/Ocidente entre a EA, com sede nos EUA, e a gigante japonesa do RPG, Square Enix. Afinal, o gênero RPG é o único que os japoneses ainda dominam, transformando a Square Enix em um alvo bem grande. "Meu filho joga *Final Fantasy X-2*. Ouvi o jogo e fiquei com vontade de desligá-lo", diz Don Veca, diretor de áudio premiado da EA, que está construindo um sistema de som e música muito mais sarado para *Third Age* – inclusive com as melodias dos filmes. "Compare a nossa estrutura gráfica com a deles [Square] e você verá que estamos um pouco à frente, e quando comparar o áudio, a vantagem será bem evidente", ➤



Ao escolher seus heróis para lutar na escuridão de Moria, uma espada reluzente pode fazer a diferença



VOCÊ ESTÁ AQUI...

Pense no seu grupo de *The Third Age* como o Forrest Gump da Terra-Média: de algum jeito, ele consegue aparecer em quase todos os acontecimentos principais dos três filmes da série do Anel. "Durante todo o jogo, a sua história fica cruzando com a história da Sociedade", diz o produtor executivo Steve Gray. "Ou você se encontra com eles, ou está em um lugar por onde eles acabaram de passar, ou está um pouquinho à frente deles". Por exemplo...

VALFENDA

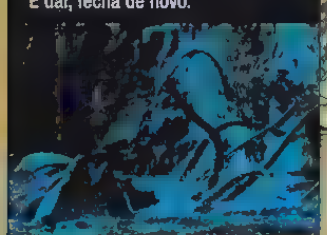
• Sua jornada começa com Berethor, um soldado do Reino de Gondor. Ele foi enviado para localizar seu conterrâneo Boromir (o cara com o chifre de assoprar que se ferra no final do primeiro filme). Infelizmente, Berethor chega ao palácio dos elfos em Valfenda tarde demais: Boromir já partiu ao lado de Gandalf e do resto da Sociedade, mas alguns novos amigos (Idrial a elfa, Hadhod, o anão e Elegost, o guardião) unem-se a sua missão.

MORIA

• Nas enormes cavernas e escadas retorcidas dessa mina que mais parece um labirinto, seu grupo quase alcança a Sociedade do filme: chega ao Túmulo de Balin logo depois da grande luta com o troll das cavernas. Depois de várias situações de risco com o monstro gigante Balrog enquanto percorrem as minas, você alcança Gandalf a tempo de lutar contra o demônio lança-chamas.

O SENTINELA DAS ÁGUAS

• Lembra daquele animal cheio de tentáculos do lago lodoso na entrada das minas de Moria? Ele se chama O Sentinela, e apesar de ter perdido alguns braços e ganhado algumas flechas em seu embate com Frodo e companhia, está vivo e louco por mais uma briguinha. Mas espera aí: esse monstro não tinha transformado a entrada de Moria em uma tonelada de entulho? "Convenientemente, ele estragou a porta um pouco mais para que você possa entrar", diz Gray, com um sorrisinho. "E daí, fecha de novo."



ABISMO DE HELM

• Você chega na fortaleza antes de o exército de dez zilhões de orcs dar início a seu ataque, como visto no final do segundo filme. Recolha alguns itens e bata um papo com os habitantes locais antes da batalha, então se junte ao elfo-arqueiro Legolas e dê início a seu próprio concurso de matar orcs enquanto defende as muralhas.

OSGILIATH

• Enquanto Aragorn, Legolas e Gimli atravessam os caminhos assombrados dos mortos, seu grupo se dirige a essa cidade na beira de um rio, que já foi grandiosa mas agora está coberta de ruínas. Você vai se juntar a Faramir, irmão de Boromir, para uma batalha contra um Nazgûl e sua montaria, uma besta alada.

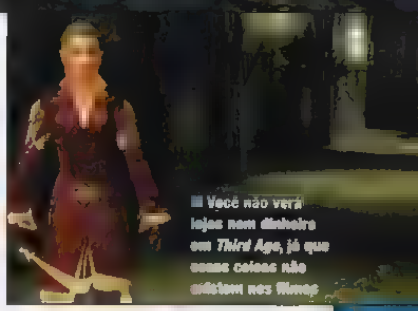
■ O altar do Balrog: não está nos filmes, mas poderia estar

diz Gray, que chegou a trabalhar na Square no final da década de 1990 (na equipe do RPG de terror *Parasite Eve*, para PlayStation 1). "Quero utilizar a sensibilidade que apreendi com Hironobu Sakaguchi [criador da série *Final Fantasy*], seu comprometimento com o design, e combinar isso com o que já temos na EA – comprometimento total com a qualidade de apresentação. Essa combinação é insuperável."

Senhor dos direitos

Insuperável ou não, o desenvolvimento de *Third Age* apresentou certos obstáculos que desafiaram a equipe de criação. A EA Games só tem os direitos sobre os filmes de *Senhor dos Anéis*, e não sobre a obra de Tolkien (esses direitos pertencem à VU Games). "Se houver algo nos livros, mas não nos filmes, não podemos incluir no jogo", explica Gray. "Agora, se não estiver nos filmes nem nos livros, podemos fazer, desde que possa ser razoavelmente embasado em alguma coisa dos filmes " Pegue como exemplo o altar dos orcs a Balrog que mencionamos anteriormente. "Existe um altar a Balrog nos filmes? Não", exemplifica Gray. "Mas há indícios de que ele é adorado pelos orcs, então foi possível incluí-lo." Boa parte da trama de *Third Age* é resultado de meses de idas e vindas com a New Line Cinema, que dá a palavra final a respeito de quais elementos que não estão nos filmes podem permanecer no jogo. Mas quando o produto final chegar às prateleiras em novembro, só a New Line e a EA vão saber quais elementos da trama foram criados do zero e quais são baseados em cenas existentes que Peter Jackson realizou, mas que não viram a luz do dia. "Eles protegem muito essas cenas", diz Gray. "É óbvio que, algum dia, vão querer fazer a versão estendida da versão estendida – para uma caixa da trilogia ou qualquer coisa do gênero. Querem que a série continue viva no futuro "

Enquanto a EA e a New Line negociam o que vai e o que não vai entrar em *Third Age*, sabemos de uma coisa que com certeza vai ficar de fora. "Vamos nos livrar dos seis finais de *Retorno do Rei*", adianta Gray, rindo e se recostando na cadeira de molas de Valfenda. "Aquilo nos pareceu um pouco demais "



■ Você não verá lojas nem dinheiro em *Third Age*, já que essas coisas não existiam nos filmes

■ Se derrotá-los, jogue com eles: *Third Age* te põe no controle do flamejante Balrog (esse aí da direita é ele no jogo) e do poderoso Mumakil (ilustração)

"VOCÊ NÃO PASSARÁ". HEIN? BOM, ISTO É O QUE VEREMOS!

Cansou de jogar na pele de humanos com coração de ouro, elfos bonzinhos e anões maltrapilhos, porém adoráveis? *Third Age* permite que você vire a mesa e entre na pele dos malvados de vez em quando. "Pense nisso como um minigame", explica o produtor executivo Steve Gray. "Cada vez que você derrota um inimigo [no jogo normal], o embate aparece em uma lista [de batalhas] que podem ser travadas do lado do mal. Digamos que você vença o Balrog – daí você pode escolhê-lo e lutar contra o seu grupo."

E, Gray ressalta, isso vale para *todos* os inimigos, do orc mais ralé até chefões titânicos como Mumakil (aqueles elefantes gigantes de batalha) e animais assassinos (os dinossauros alados que os espectros do anel montam). Vencer essas batalhas do lado do mal destrava itens especiais, armaduras e armas para seus personagens, ou trechos do filme narrados pelo próprio Gandalf, Sir Ian McKellen.

Os criadores do jogo até pensaram em escrever um roteiro para os personagens do mal que permeasse toda a ação, mas logo perceberam que ninguém sairia ganhando com isso. "Se você ganhasse [jogando com os caras maus], o Abismo de Helm cairia nas mãos do lado negro e todos os mocinhos morreriam?", pergunta Gray. "Percebemos que estaríamos reescrevendo a ficção e competindo com Tolkien, o que é uma péssima idéia. Por outro lado, se houver uma história e o resultado final ao jogar com os bandidos for sempre a vitória dos mocinhos, qual é a graça?".

DOR SOFRIMENTO MORTE
18 ANOS
Alta Tensão, Extrema Violência Realista, Sangue Realista e Temática Adulta
ACTIVISION
Desenvolvido
id
DOOM 3

DOOM 3

Não é todo mundo que consegue ir até o inferno e voltar vivo. Com essas dicas, você conseguirá!

Por Daniel Nieuwenhuizen

Há mais de dez anos *Doom* já causava dores de cabeça aos jogadores. Dedo rápido no gatilho e estratégias únicas eram essenciais para a sobrevivência. A nova versão mantém a tradição e traz todos os monstros já conhecidos dos veteranos em versões novas, mais inteligentes e agressivas. Mas não pense que a ID Software te deixou indefeso: todas as armas também estão de volta. Com elas, o nosso detonado, vai ser [illegible] dar um [illegible] tips. >

A lanterna será sua fiel companheira durante toda a aventura. Você vai até enjoar de tanto alternã-la com as armas

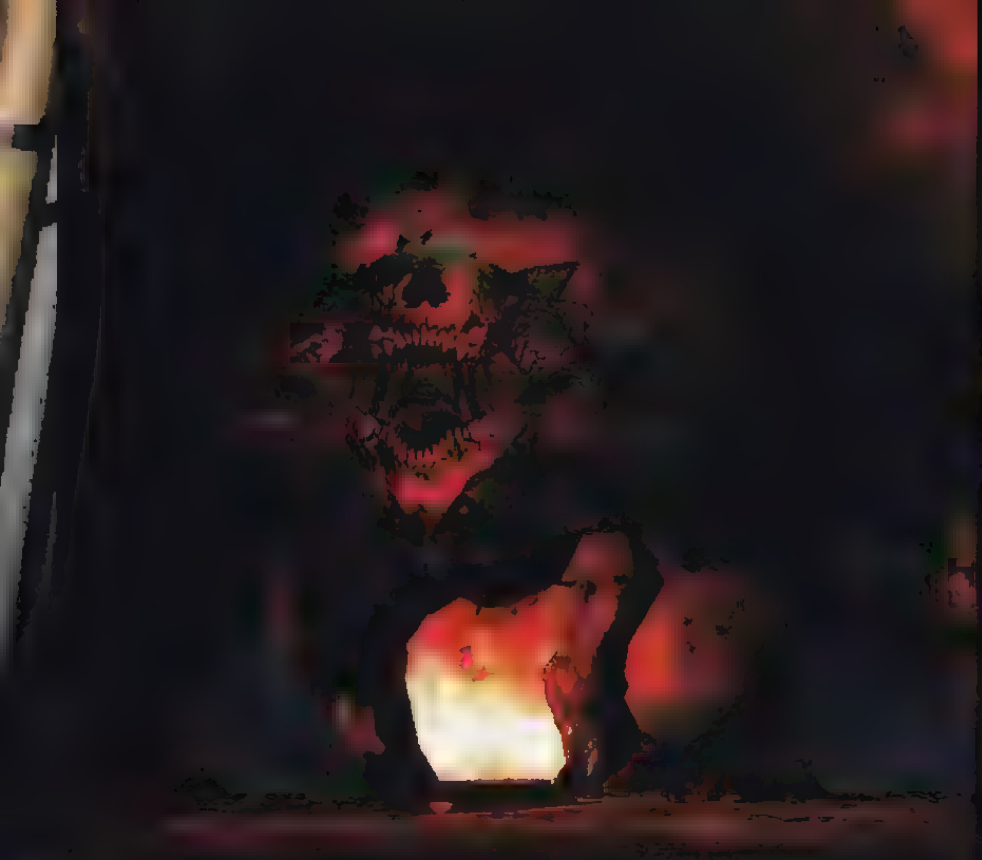
Configuração Mínima
Placa 3D de 64MB que funcione com Direct X.
Windows 2000/XP
Processador 1.5 Ghz
384 Mb Ram
CD Rom de 8x
2.2 Gb de HD
Conexão Banda Larga (para multiplayer)
Placas suportadas: ATI, a partir do modelo 8500 e Nvidia a partir da GeForce 3.

➢ Se quiser jogar *Doom 3* é bom ter um computador bem equipado. Soldados com máquinas ou placas de vídeo antigas, já estão dispensados. O jogo exige, e se aproveita, de qualquer recurso oferecido. Veja como rodar o jogo da melhor maneira possível:

• Comece atualizando os drivers da placa de vídeo e o Direct X. O jogo vem com a versão 9.0b, que já está ultrapassada.
• Desligue todos os programas que não sejam absolutamente necessários. *Doom 3* consome uma grande quantidade de memória RAM, principalmente com o Anti-Aliasing ligado. Lembre-se que não é necessário manter abertos programas como: ICQ, MSN, Players de música, Browsers de navegação, entre muitos outros.
• Com uma placa de vídeo que suporte os efeitos do Direct X 9.0, alguns efeitos funcionam automaticamente, melhorando, além dos gráficos, a performance.
• O Anti-Aliasing é muito pesado e não é essencial. Às vezes, é preferível aumentar a resolução do que usá-lo.
• Não há diferenças entre a Nvidia e ATI na questão de qualidades gráficas. As duas placas topo de linha (BFG 6800 Ultra e Radeon X800-XT) apresentaram performance similares e gráficos igualmente límpidos.

Modos pré-programados:

No menu de opções é possível selecionar entre quatro tipos de qualidade, todas já pré-programadas.
Low Quality: recomendada para computadores com configurações mínimas e placas de 64MB. Além de reduzir a qualidade gráfica e diminuir o sampleamento de texturas, o som também é processado com menos variações.
Medium Quality: para configurações um pouco acima do mínimo e principais modelos de placas 128MB. Os gráficos ficam na mesma média da "Low Quality" só que as texturas não sofrem downsample. A qualidade sonora também é processada com uma quantidade maior de efeitos.
High Quality: computadores fortes com placas de 256MB podem optar por essa configuração. Neste caso apenas os dados de iluminação sofrem compressão, todos os outros ficam abertos na qualidade máxima. Nas opções avançadas, os filtros são automaticamente ligados. Dependendo da configuração Placa mãe / Processador / Memória Ram / HD, uma placa de 128MB pode suportar esta qualidade numa boa
Ultra Quality: para jogar Doom 3 da maneira como os criadores o idealizaram, é necessário usar essa qualidade. Ela exige mais de 500 MB de vRam, mas nenhum dado é comprimido e todos os efeitos sonoros são tocados. Lembre-se que a placa sozinha não faz o trabalho: tenha um bom processor (2Ghz) e uma quantia considerável de RAM (1Gb) para curtir o game sem nenhum engasgo considerável.



Se o Jurassic Park fosse no inferno, esse bonitão aí de cima seria uma das atrações principais

Só se vê sangue espalhado por todos os cantos. Depois do final do jogo, vai sobrar para as faxineiras

Sobrevivendo no inferno

Lanterna: É bom se acostumar com ela desde o começo do jogo. Companheira inseparável durante toda a aventura, a lanterna serve para iluminar fora o caminho, cantos escuros e lugares escondidos, que podem conter Med Kits, Coletes e Munição. O único problema é não poder segurá-la enquanto uma arma é empunhada. É necessário decidir o que é mais adequado a cada situação e estar sempre esperto para apertar o botão F (tecla padrão para alternar entre a lanterna e a arma).

Atire antes, pergunte depois: quase tudo que se movimenta é seu inimigo e não vai pensar duas vezes antes de te atacar. Mas não saia desperdiçando balas no escuro, elas podem acabar a qualquer momento e te deixar desarmado contra a horda infernal.

Vasculhe todos os cantos: existem muitos medkits, munição, armas e pedaços de colete espalhados pelos cenários. Use a lanterna para olhar todos os cantos e não tenha medo de entrar em pequenos dutos, buracos e embaixo de escadas e plataformas. Qualquer lugar pode conter itens úteis à sua jornada.

Jogue com o som bem alto: se não puder, use fones de ouvido. Ouvir tudo o que se passa no ambiente é fundamental. Pelo som você consegue saber de onde vem os ataques, por onde andam os inimigos e muito mais. Usando um sistema de som 5.1 fica mais fácil diferenciar a posição de cada efeito.

Prefira um Framerate alto: claro que é bem mais legal jogar com gráficos espetaculares. Mas se o computador não estiver agüentando, paciência. Fluência na jogabilidade é essencial durante o combate.

Configure bem os comandos: é extremamente necessário saber em qual tecla está cada movimento. Velocidade para correr, pular, desviar, atirar e recarregar são pontos-chave para se dar bem nos combates. No começo, as coisas são simples, mas em alguns momentos seu soldado estará cercado por diversos tipos de inimigos e saber como se movimentar é primordial.

Explore as possibilidades: na base, as salas são pequenas e podem te deixar em algumas enrascadas. Seja esperto e explore todas as possibilidades de ataque e defesa que o ambiente permitir. Bujões inflamáveis e explosivos são uma boa para acabar com monstros por perto. Já os cantos das paredes, portas e lugares amplos são melhores para combater só com suas armas.

O Quick Save é seu amigo: a tecla de QuickSave - na configuração padrão, F5 - é um recurso muito útil do jogo. Por ser ilimitado, é recomendável usar sempre que estiver em uma condição boa e for entrar em alguma área desconhecida. Essa técnica vai ajudar você a não jogar novamente trechos grandes de uma fase, toda vez que morrer. E esse salvamento rápido não ajuda só quando o jogador morre. Se sofrer muitos danos ou desperdiçar munição, aperte o QuickLoad - na configuração padrão, F9 - para voltar do último ponto de gravação. Mas tome cuidado! Se alguém começar um jogo novo e salvar desta maneira, sua memória será perdida. Então, toda vez que for parar a partida, volte ao menu e use a opção Save. ➤

Inimigos

Zombies – São seus primeiros inimigos e não representam perigo algum. Só tome cuidado para não ficar encurralado em um canto. Mirando na cabeça deles com a pistola, ou com armas mais poderosas, os zumbis são eliminados rapidamente. Eles gostam de ficar nos cantos escuros das salas e de te pegar de surpresa. Abra os olhos!

Soldiers – Usam diversos tipos de arma e tem uma certa inteligência. Podem esquivar ocasionalmente, se esconder e trabalhar em equipe. Para acabar com eles, prefira a Shotgun. Caso enfrente um "kamikaze", prefira alguma arma mais rápida para não ser atingido. Usar barris e cantos de paredes para se esconder é a melhor estratégia, mas tome cuidado com o avanço inimigo para cima de sua posição.

Imps – Os inimigos mais comuns que existem. Podem atacar com bolas de fogo, que são fáceis de esquivar, ou podem avançar com as garras em um combate corpo a corpo. Normalmente, estão lá apenas para desviar sua atenção. Para derrotá-los, use a Shotgun em distâncias curtas. Tome cuidado: eles adoram esperar atrás de portas para dar o bote.

Wraiths – Parecem Imps, só que usam lâminas poderosas em ataques de curta distância. Também podem se teleportar pela tela. A melhor hora para acertá-los é justamente quando terminam um teletransporte.

Demons – Os cachorrões não tem nenhum ataque de longa distância. Para compensar, são rápidos, correm muito e têm mordidas poderosas. Use armas de longa distância para acabar com eles antes que te alcancem. Caso esteja em locais apertados, é bom estar com a esquiva afiada.

Maggots – Parecem Imps de duas cabeças e rastejam. Para derrotá-los, basta lutar a uma boa distância, já que eles não contam com nada para te acertar de longe.

Revenants – Estas caveiras com lança-mísseis nos ombros podem ser bem perigosas. Os tiros são teleguiados e podem te perseguir mesmo se você estiver fazendo curvas, pulando ou se abaixando, e muitas vezes não adianta nem se esconder. O truque é escolher uma arma rápida e acabar com elas. Não se esqueça de atirar em cada míssil lançado pelos inimigos!

Trites e Ticks – As aranhas de *Doom 3* não são muito resistentes, porém conseguem ser bem irritantes. Para não ter grandes problemas, evite ficar encurralado em cantos e prefira armas rápidas, que não precisem ser recarregadas a toda hora. Os golpes delas fazem a tela tremer e você perde a mira.

Cherubs – Não deixe a aparência inofensiva destes seres alados te enganar. Eles são rápidos, atacam com patadas poderosas e são difíceis de acertar. Para acabar com a encrenca rapidamente, use armas fortes e precisas a curta distância. Armas como metralhadoras não funcionam tão bem.

Lost Souls – As caveiras voadoras atacam em grupo, com uma cabeçada rápida em linha reta. Alguns passos laterais podem ser usados para desviar, e qualquer arma pode acabar com elas, que são muito fracas. Tome cuidado, pois geralmente este inimigo ataca em grupo.

Mancubus – Grande, gordo, forte e tem uma arma no lugar de cada mão. Por ser fácil atingí-lo, é melhor lutar de uma distância razoável, caso contrário fica bem difícil desviar de seus tiros. Tome cuidado para não acabar preso ou sem espaço, pois ele atacará sem dó.

Olha o que acontece quando se toma muito anabolizante

CacoDemons – O Beholder recebe sua versão Doom. Este bicho flutua e atira bolas de fogo, fáceis de esquivar se você estiver longe. Como eles podem atacar em grupos, o truque é atraí-los para um local mais seguro e eliminar um de cada vez. Pequenas salas, portas e esconderijos servem bem para este propósito.

Arch Viles – O mago dos infernos pode convocar outros inimigos para a luta. Aproveite enquanto ele se concentra para fazer a invocação de ataque, desvie do fogo e concentre seus tiros nele. Qualquer capanga invocado deve ser eliminado depois do Arch Vile.

[illegible]

Hell Knights – A versão evoluída do Imp pode atirar bolas de fogo expansivas ou partir para o ataque bruto. Tenha em mente que qualquer acerto deste inimigo é muito mais poderoso do que o antigo. A única vantagem que você tem sobre ele é a velocidade. Use e abuse dela para correr pela sala, manter distância e atirar bastante enquanto se movimenta em volta dele.

Vagary (Alpha Labs – Sector 4) – Esta aranha gigante é o primeiro chefe que você enfrenta. Não há muita estratégia para acabar com a raça dela, além de usar muitas granadas e suas melhores armas. Tanto os ataques de curta e de longa distância são rápidos e poderosos, tornando as esquivas manobras difíceis, que podem distraí-lo do alvo principal.

Essa dupla deve ter tido uma morte horrível. Fique dando bobeira e seu destino será o mesmo

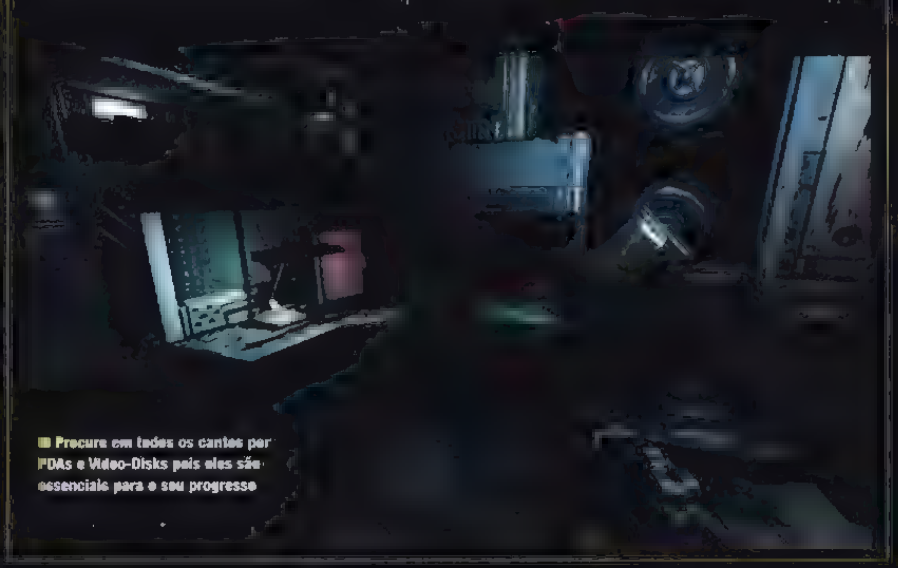
Sabaoth (Central Banks) – É recomendável concentrar os tiros primeiro na arma dele. Durante a luta, fique esperto para as portas da lateral, que abrem e contém alguns itens para ajudá-lo. Procure sempre se manter sob cobertura, para não ser pego tão facilmente.

Guardian (Hell) – Este chefe conta com alguns protetores, elimine-os primeiro. Depois disso, uma bola azul aparece em cima dele e o Guardião começa uma nova invocação. Nesta nova fase da batalha ele já está vulnerável ao seus ataques, então o recomendável é concentrar a artilharia pesada em cima dele.

CyberDemon (Final) – Mantenha uma boa distância e se aproveite do ambiente, que é bem grande, para se movimentar bastante. Nunca fique cara a cara com ele, caso contrário está sujeito a um tiro extremamente poderoso de Rocket Launcher. Se cair, irá derreter na lava. Use armas poderosas quando estiver com o fogo apontado para o CyberDemon e deixe as metralhadoras para cuidar dos inimigos que aparecem ao longo da batalha.

PDA

Estas maquininhas são grandes aliadas. Ao encontrar PDAs de pessoas mortas, um download acontece e alguns dados passam para você. O aparelho guarda informações cruciais sobre os experimentos, gravações pessoais de diversos membros da equipe, vídeos e alguns toques para prosseguir.
Diversas vezes você dará de encontro com portas fechadas, ou que não te dão autorização de acesso. Quando isso acontecer, provavelmente você tem que achar um PDA de alguém que antes de morrer conseguia entrar por ali. Ao efetuar o download de dados, automaticamente você ganha os direitos de acesso que o defunto tinha antes de estar daquele jeito. Ouvindo as mensagens e vendo emails, você descobre códigos para diversos cofres e portas. Cheque os vídeos para conhecer melhor o estabelecimento, outrora pacífico, e os que acabaram resultando nesta catástrofe.



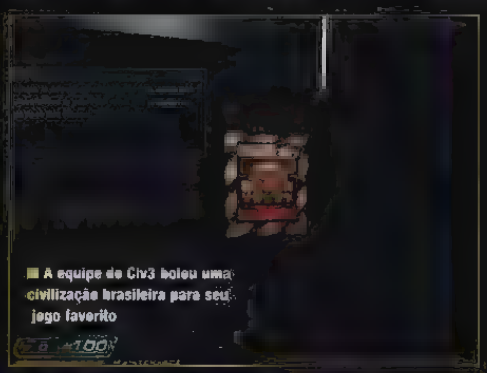
Procure em todos os cantos por PDAs e Video-Disks pois eles são essenciais para o seu progresso

Cofres

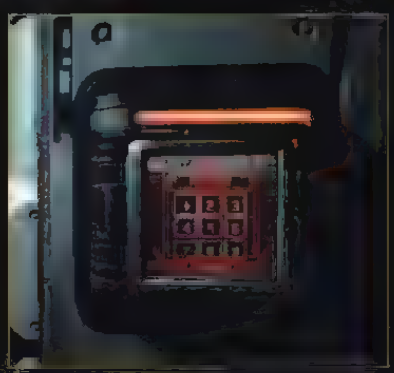
Código para os Cofres:

Enquanto estiver jogando *Doom 3*, você vai cruzar com muitos cofres. Todos eles guardam itens que ajudam a enfrentar os exércitos do inferno. Abaixo encontra-se uma lista com o número do cofre, o código para abri-lo, onde ele está e quais itens se encontram ali dentro.

001	396	Mars City	Balas
003	482	Recycling 2	Munição, Granadas,
009	752	Alpha Labs 1	Munição, Granadas, Med Kits, Colete
013	586	Admin	Munição, Colete, Granadas
017	347	Infirmary	Munição, Med Kit, Colete
023	531	Mars City Underground	Colete, MedKit, Munição
033	409	Alpha Labs 2	Munição, Granadas, Colete
030	102	Alpha Labs 2	Munição, Colete
047	123	Alpha Labs 3	Munição, Granadas
048	123	Alpha Labs 3	Munição, Med Kit, Plasma
049	123	Alpha Labs 3	Colete
054	246	Communications	Granadas, Colete
054	142	Monorail	Granadas, Munição, Colete
063	972	EnPro Plant	Plasma, Med Kit
064	651	Alpha Labs 4	Colete, Munição, Plasma
078	364	Monorail	Munição, Granadas, Med Kits
079	364	Monorail	Munição, Granadas, Med Kits
103	259	Delta Labs Level 2B	Med Kit, Plasma, Munição
104	579	Delta Labs Level 4	Munição, Colete
112	598	Delta 2A	Munição, Colete
114	715	Delta 2A	Munição, Colete
116	972	Delta 2A	Munição, Plasma, Med Kit, Plasma
116	624	Delta 2B	Munição, Plasma
117	624	Delta 2B	Granadas, Colete, Munição
213	371	Delta 2B	Munição, Plasma
210	298	Delta 1	Granadas, Med Kit, Colete, Munição
317	841	Delta 4	Munição, Med Kit, Colete
386	836	Delta 3	Munição, Med Kit
387	836	Delta 3	Munição, Granadas, Med Kit, Colete
452	571	CPU Complex	Granadas, Munição
666	372	Delta 2B	Inimigo (Imp), Colete
669	466	CPU Complex	Granadas, Plasma, Colete



A equipe de Civ3 bolou uma civilização brasileira para seu jogo favorito



Cofres "Martian Buddy"

Para descobrir os códigos desses cofres, é necessário entrar um pouco na idéia do jogo. Durante a missão, você pega o PDA de um dos cadáveres e, se verificar os e-mails, encontra um parabenizando-o por ganhar uma promoção. Na mesma carta, há uma indicação de que o código para pegar o prêmio está no martianbuddy.com, pedindo para visitá-lo online. Ainda não descobriu? Simples. Entre no seu navegador e digite www.martianbuddy.com, um website de verdade irá abrir indicando o código. Caso esteja com preguiça, a EGM Brasil dá de bandeja para você:

001	0508	Administration	Munição, Colete
002	0508	Delta 2B	Arma BFG, Colete

Estendendo a diversão

Todas as empresas buscam aumentar a longevidade de um jogo, seja adicionando extras, segredos escondidos, downloads novos no site oficial ou, de forma mais comum, multiplayers e mods.

Multiplayer

É fácil perceber que o modo para mais de um jogador de *Doom 3* não recebeu muito capricho, talvez pelo lançamento de *Quake 4* (FPS dedicado a multiplayer) ou mesmo porque a ID não quis investir nisso. Com um limite de quatro jogadores na arena, todo o timing e vaccinado frenético se perdem e ficam longe de outros títulos, como *Unreal Tournament 2004* (também direcionado apenas a jogos em rede). Qual seria a salvação? Mods. É claro.

Hmm... Mods?

Mods são expansões feitas por fãs, a partir de instrumentos fornecidos pelos produtores, programas desenvolvidos por eles mesmos e, principalmente, muita criatividade. A EGM Brasil não deixa você na mão e traz a relação de alguns sites que possibilitam o download desses novos módulos. Lembre-se que isto é apenas uma pequena relação e que existem milhares de sites e fóruns, todos dedicados ao assunto, espalhados pela internet.

O que eu encontro?

Desde mudanças no tacho de luz, até alterações para acionar lanterna e arma simultaneamente, aumentar a rapidez da metralhadora, mudar sons e até melhorias gráficas e de performance. Ainda existem novos modos multiplayer, permitindo até 32 jogadores, partidas em times e clãs e até um jogo completamente novo ainda em produção – baseado na engine de *Doom 3*. E pode acreditar: tudo isso de graça!

www.d3files.com

Este site inclui além de mods, vários arquivos relacionados a *Doom 3*. Explore com cuidado e irá achar muita coisa boa. Também é possível ver notícias relacionadas ao jogo e a atualização é diária.

O único contra é que, se quiser aproveitar ao máximo o conteúdo, precisará se registrar.

www.fileplanet.com

O que você encontra aqui é uma página com uma infinidade de opções. Fora *Doom 3*, ainda existem downloads dos mais diversos apetrechos para a maioria dos jogos que você imaginar. Novamente, você tem vantagens se for registrado.

www.doom3.com

Como era de se esperar, a própria ID está apoiando os produtores de mods. No site oficial, todo em flash, é possível encontrar mais alguns links para outras páginas com downloads, na seção chamada de "links". Fácil, não?

A interação está alma de Mods e eles podem ampliar a diversão infinitamente

reviews

como funciona

Na *EGM Brasil*, cada game é jogado por três analistas diferentes, que chegam ao seu veredicto final sem conhecer absolutamente nada da opinião de seus colegas. Portanto, qualquer divergência entre as colocações deste ou daquele analista é apenas reflexo das opiniões diferentes (ou não) de nossos avaliadores – nada influencia a opinião ou a nota final de ninguém (mas não temos medo de xingar alguém que der uma nota alta a um jogo ruim, por exemplo). E nós apenas jogamos versões finais dos games, fornecidas pelas produtoras.

NOSSA FILOSOFIA DE AVALIAÇÃO

A EGM Brasil avalia os games baseados em sua originalidade, diversão, jogabilidade e replay, e atribui uma única nota geral a eles. A escala é simples e vai de 0 a 10. Sempre que um game receber nota 10, pode estar certo de que se trata de um dos melhores jogos da história, superior a tudo em seu gênero. Já a nota 0 significa que o game é uma porcaria completa, e deve ser tratado como um vírus contagioso. No meio do caminho, está o 5, uma nota média, e que não é ruim. Repetimos: 5 é a MÉDIA. Simples, não? As notas também seguem uma escala de cores, portanto, quanto mais vermelho, melhor o jogo.

NOSSOS SELOS

Selo Platina – vai para os games que só receberam nota 10, é a mais rara de nossas avaliações.

Selo Ouro – vai para os games com nota 9.0 ou maior. São jogos de qualidade.

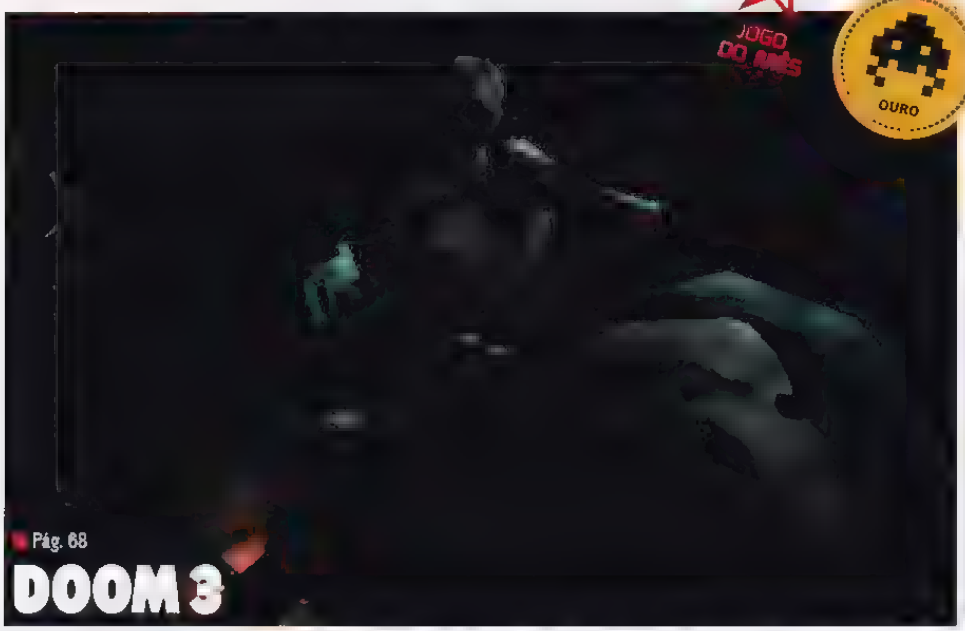
Selo Prata – vai para aqueles com nota média igual ou maior a 8.0 (mas abaixo de 9.0).

Esta honra vai para o game com a melhor média do mês, somando as três avaliações.

Este "prêmio" será dado a cada mês para o game com a pior média. Fuja deles.

Este selo indica os games que possuem modos Online, independente do console.

JOGO DO MÊS

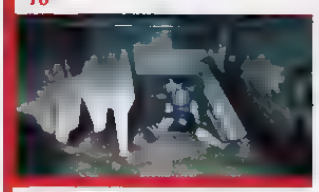


Não dava para ser diferente mesmo, né? Simplesmente o jogo do mês tinha que ser *Doom 3*, afinal é o mais comentado, mais esperado e a essas alturas já deve ser o mais vendido e mais jogado. A ID cumpriu tudo o que prometeu e o longo tempo de espera causado pelos vários adiamentos realmente valeu a pena. E você comprova isso nessa edição.

índice

67 [illegible]
68 [illegible]
70 [illegible]
71 [illegible]
72 [illegible]
74 [illegible]
75 [illegible]
76 [illegible]
77 [illegible]
78 [illegible]
78 [illegible]
79 Astro Boy: Omega Factor

pág. 72 Street Fighter

pág. 76 Echo Night: Beyond

pág. 78 Puyo

pág. 78 Pandora Tomorrow

pág. 79 Astro Boy

PC

TOCA RACE DRIVER 2

Perfeição sobre quatro rodas

CASSIANO: Nesta seqüência de *TOCA Race Driver* a softhouse Codemasters se comprometeu a lançar seu simulador definitivo de carros e chegou muito próximo desse objetivo. *TOCA 2* conta com uma excelente variedade de tipos de campeonatos com carros conversíveis, de Fórmula 1, Formula Truck e muitos outros, todos disponíveis em um dinâmico modo Multiplayer Online. A jogabilidade é bastante realista, o que o diferencia, por exemplo, de *Need For Speed Underground*. Os mais fanáticos vão adorar o modo de controle profissional, a possibilidade de mexer na mecânica das máquinas e dos efeitos de física do jogo. Dessa vez, a história não é tão importante, mas as apresentações entre as fases continuam bem divertidas. O que não dá a *TOCA* a excelência total são as texturas, que deixam a desejar. Na maioria dos jogos de corrida, os efeitos gráficos de luz e sombras são um show à parte e isso ainda falta para chamar mais a atenção do jogador. Mas, mesmo assim, é um título obrigatório para quem gosta de acelerar no PC.

THÉO: Quando *TOCA Race Driver 2* se autodenomina "ultimate racing simulator" (ou "simulador de corrida definitivo"), não faz isso de brincadeira: são quinze modalidades de corrida e uma variedade de carros que vai de modelos de rali até caminhões, tudo devidamente licenciado.
Na verdade, o jogo é um balanceamento perfeito entre simulação e arcade, o que o torna atraente a diferentes perfis de jogadores. Os carros são amplamente configuráveis e os danos bem reais. Vacile nas curvas e o funileiro vai agradecer.
O maior desafio de *TOCA Race Driver 2* é lidar com as constantes mudanças de categoria no modo Carreira, ou seja, adaptar-se a um veículo totalmente diferente quando você já havia se acostumado ao anterior. Ainda bem que há o modo Simulação.
Junte a abrangência com os bons gráficos, a trilha sonora razoável, o multiplayer e temos um jogo interessante e durável. Muito embora não seja tão apaixonante ou envolvente quanto *Need for Speed Underground*, só para citar um exemplo.

RENATO: Já cansei de falar isso e não sou repetitivo, mas nesse caso, não custa deixar claro mais uma vez: ninguém neste mundo faz games de corrida como a Codemasters. Principalmente nos PCs, onde esses britânicos simplesmente não têm adversários em suas pistas virtuais. *TOCA Race Driver 2* é um simulador dos mais perfeitos e empolgantes, além de contar com um visual sensacional. Outro destaque fica para a variedade de veículos, indo de rápidos carrões esporte e até alguns protótipos, até caminhões enormes, cada um deles com uma jogabilidade e controle diferentes. A Codemasters também sempre caprichou nas físicas, coisa fundamental em um game de corrida que se preze. A história não é diferente aqui: tudo é muito real e a mínima encostadinha em outro carro ou mesmo em algo do cenário, pode custar a corrida. Como em tantos games do tipo, a curva de aprendizagem é alta, mas seu esforço vai valer a pena: novos carros são liberados conforme se vence corridas e campeonatos, o que já é um bom incentivo para se treinar mais.

Realismo a toda prova

As comparações com *Gran Turismo* são inevitáveis ao falar de *TOCA Race Driver 2*. Só que o jogo é um dos simuladores de corrida mais realistas que você pode encontrar no mercado, e conta com um engine gráfico totalmente novo, reproduzindo fielmente os mínimos detalhes de cada um dos carros. Some a isso algumas interessantes opções de personalização, e você tem carros virtuais praticamente perfeitos, em certos pontos até superiores àqueles que estamos acostumados a ver na série *Gran Turismo*. Só não conta com o mesmo prestígio da série da *Poliphony Digital*.

CASSIANO	THÉO	RENATO
9.5	8.5	8.5

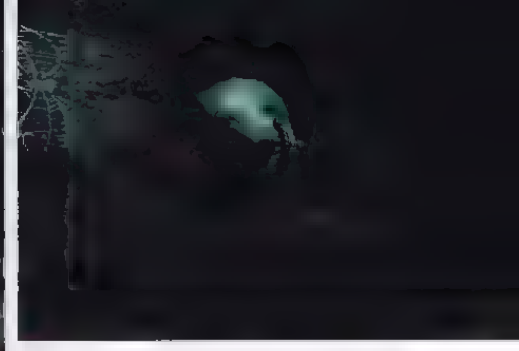
PRODUTORA: Codemasters
DESENVOLVIDO POR: Codemasters
JOGADORES: 1-12

www.codemasters.com

ONLINE

O MELHOR: o incrível realismo dos gráficos e das físicas
O PIOR: texturas sem capricho
SEM PRESSA: enquanto não sai *Gran Turismo 4*, detone aqui

Ele está de boca aberta mas pelo jeito não tem se alimentado direito...



Os enigmas do jogo não preocupam: são poucos e fáceis

PC

ONLINE

JOGO DO MÊS

OURO

DOOM 3

Vai pro inferno!

Eles voltaram! Ainda feios, mas com gráficos melhores

GABRIEL: Se existe algo que a ID ensinou à indústria de videogames é que quando eles fazem um jogo, todos devem parar e olhar. *Wolfenstein 3D*, *Doom*, *Quake* e suas continuações revolucionaram o mundo dos games com gráficos tridimensionais, Multiplayer Online e uma estrutura modular que permitiu o uso de suas tecnologias para outros games, pavimentando o caminho para jogos como *Counter-Strike*. Mas como *Doom 3* se compara ao resto? Que o game tem provavelmente o mais avançado sistema visual, capaz dos mais incríveis gráficos e efeitos de luz e sombra, todo mundo já sabe. Mas o que está por baixo dessa carinha bonita pode surpreender muita gente.

Os jogos de tiro evoluíram muito desde o primeiro *Doom*, e se você está esperando ansiosamente pela parte na qual pega o rifle de longo alcance para defender um personagem controlado pelo computador com A.I. avançada, é melhor tirar o cavalinho do inferno. *Doom 3* coloca todos os inimigos na sua cara, dando quase nenhuma munição e frações de segundo para você revidar (eu falei que não dá para segurar lanterna e arma ao mesmo tempo?). O foco não é estratégia, planejamento ou qualquer frescura nessa linha: é matar ou morrer, e a mesa pode virar a qualquer segundo.

Do começo ao fim de suas 16 horas, você vai ficar na ponta da cadeira esperando o próximo susto. O game empresta muito de *System Shock* e *Eternal Darkness*, e deixará o jogador paranóico em poucos minutos. Você sabe que algo grande, bravo e feio vai te atacar em breve, mas não quando e de onde virá. Não é nada necessariamente revolucionário, mas o inigualável design de fases traz a tensão mais palpável e ininterrupta que você sentirá com suas mãos no teclado e mouse

THÉO: Dez anos se passaram desde *Doom 2* e, cá entre nós, a série fez falta, principalmente para aqueles que, como eu, acompanharam-na de perto a partir de *Doom*, em 1993. Por isso fiquei bastante satisfeito ao constatar que *Doom 3* não decepciona e faz jus à toda "mística" especial que envolve a saga.

Trata-se de uma maravilha tecnológica que exibe os melhores gráficos já vistos até os dias atuais, com especial destaque para a atmosfera sombria e demoníaca da estação em Marte. Tão importante quanto seu arsenal é a lanterna, fundamental para se movimentar pelos escuros cenários.

A jogabilidade, a grosso modo, se resume a entrar em um ambiente, aniquilar todos os monstros; entrar no ambiente seguinte e eliminar mais deles, e por aí vai. Tal linearidade pode não parecer muito empolgante, mas é - graças ao "apelo" do jogo, que prende a atenção de qualquer um, mesmo diante de um enredo batido e pouco convincente. Ou você vai me dizer que, em pleno seculo XXII não existem armas com

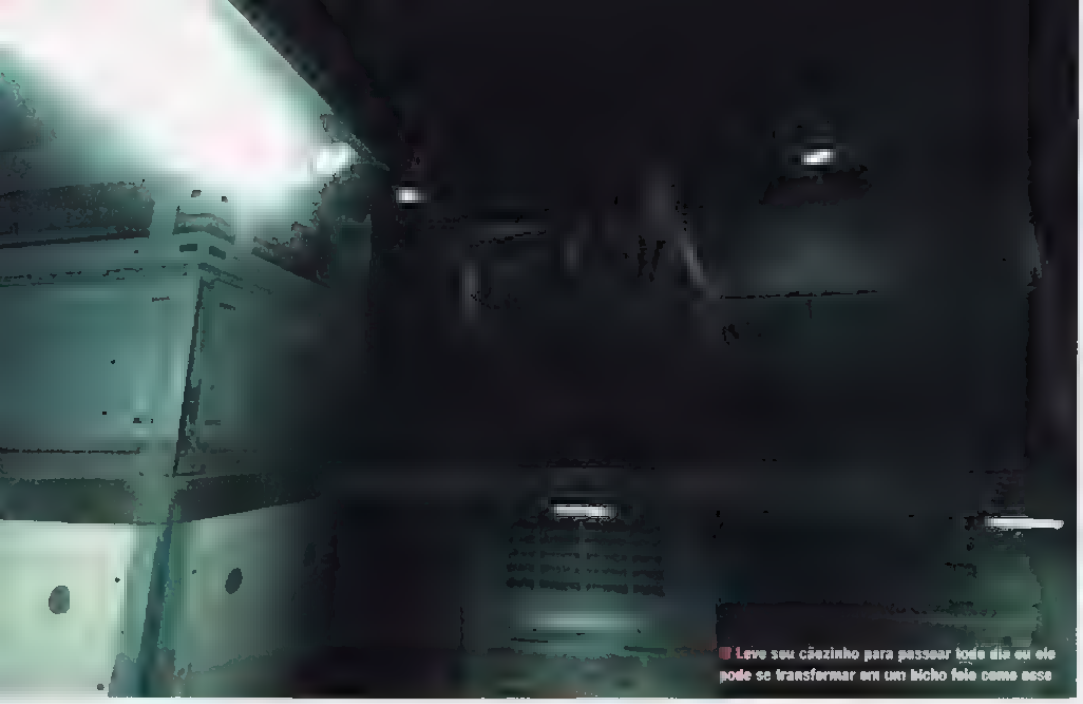
Jogo sem fim: Como todos os FPSs mais recentes, *Doom 3* conta com um modo de edição: [illegible] de [illegible] é o [illegible] jeito de [illegible] colocarem a imaginação no jogo [illegible] [illegible] para [illegible] uma idéia [illegible] boa [illegible] opção, [illegible] deixou [illegible] tão [illegible] mun[illegible] foi [illegible], o *Coun[illegible]ike*. E pelo [illegible] já tem [illegible] coisa boa por vir. Nas primeiras semanas apareceram novos modos de DeathMatch, lanternas e até uma alteração que deixa seu soldado segurar a lanterna e a arma ao mesmo tempo.

O MELHOR: sensação de perigo constante
O PIOR: ter pesadelos na hora de dormir
SEM GRAÇA: a arma BFG dessa versão é fraquinha em relação à original

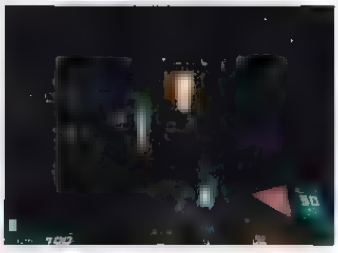
GABRIEL	THÉO	DANIEL
9.0	9.0	9.5

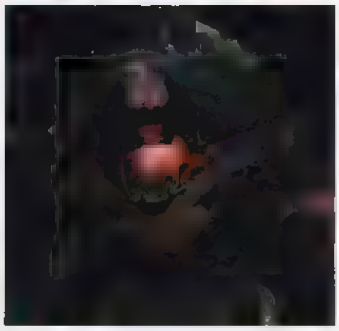
PRODUTORA: ID Software
DESENVOLVIDO POR: ID Software
JOGADORES: 1-4

www.doom3.com



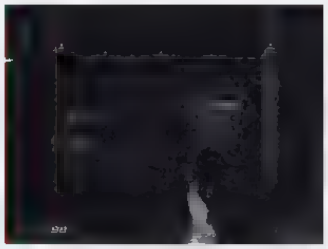
Leve seu cãozinho para passear todo dia ou ele pode se transformar em um bicho feio como esse





Quem não fica bravo com um chifre desses?

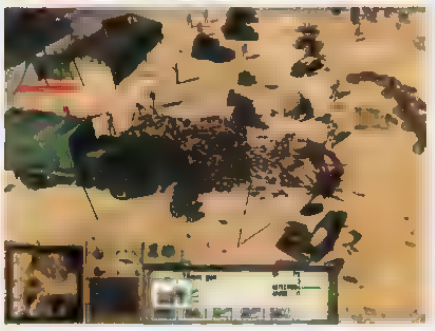
Nostalgia total
Se você jogou as versões originais de *Doom*, irá reconhecer as armas e monstros deste terceiro game. Tudo foi recriado em cima das versões que fizeram a cabeça dos fãs no passado. A história é a do primeiro *Doom*, só que com maior profundidade: uma base em marte tem uma falha numa experiência de teletransporte e é invadida por monstros sedentos por sangue.



lanternas acopladas?
Este apelo ao qual me refiro engloba os monstros horripilantes, a trilha sonora arrepiante e repleta de ruídos demoníacos e, principalmente, as constantes referências às versões anteriores da série. Coisa que, para quem é fã de *Doom*, não tem preço
Como já era de se imaginar, o modo Multiplayer, para quatro jogadores, não é dos mais interessantes. Porém, um mod resolve este problema rapida e eficientemente
Tecnicamente, *Doom 3* é impecável, embora esteja longe de ser revolucionário
Como o que importa é a diversão, isso *Doom 3* tem de sobra, mais que o suficiente para agradar os apreciadores de um bom shooter. É instalar e sair atirando pra todo lado!

DANIEL: Todo mundo já está cansado de saber o que é *Doom*. O jogo fez fama nos PCs e ficou dez anos sem receber uma continuação. Finalmente o terceiro título chegou e conseguiu saciar a vontade dos fãs. Apesar de exigirem um PC poderoso, os gráficos são algo nunca visto em um game. Todos os detalhes tiveram um cuidado minucioso e impressionam mesmo o jogador desatento. Logo que os monstros invadem a base, a experiência começa de verdade. As luzes falhando, corredores minúsculos, salas com pentagramas, velas, a impossibilidade de usar uma lanterna e uma arma simultaneamente, monstros aparecendo do nada e munição escassa podem abalar facilmente o estado psicológico do jogador. Para detonar com você de vez, ainda existem barulhos, ruídos, gritos e vozes que podem vir de qualquer lugar. As bizarrices não acabam tão cedo, todos os monstros do título original aparecem e em versões muito mais feias e agressivas. Além de ganharem ataques novos, os bichos infernais ainda contam com uma inteligência artificial que, mesmo não muito avançada, pode complicar. Para dar um refresco existe o PDA através do qual dá para ouvir as mensagens de cientistas e senhas de cofres. O aparelho ainda conta com dados, emails e vídeos para deixar a história mais clara. A ID Software não adicionou muitos puzzles, então você precisará mais de agilidade do que de inteligência para seguir em frente.
Não há como ficar perdido, toda a estrutura é baseada em uma "reta" que leva você da base ao inferno. Tudo isso faz de *Doom 3* uma experiência única. Então não perca mais tempo e vá jogar.

Bandas de metal podem se inspirar em *Doom 3* para as capas de seus discos.



A visão do campo de batalha de Desert Rats

PC

DESERT RATS VS AFRIKA KORPS

Batalha na segunda grande guerra

ONLINE

RENATO: Fazia tempo que não via um game de estratégia com temas militares que não fosse uma chatice. Pelo contrário, esse jogo de nome estranho com caixinha feia esconde coisas interessantes, como boas alternativas, gráficos muito bem feitos, diversidade de unidades e tipos de missões. A idéia de usar elementos realistas também é louvável, já que games nesse estilo tentam ser "originais" inventando unidades das mais absurdas e nem sempre funcionais. Como *Desert Rats vs Afrika Korps* é baseado na segunda guerra mundial, fica até uma pequena sensação de se estar jogando um tipo de *Battlefield 1942* de estratégia. Esse tipo de realismo garante um elemento importante para um game desse gênero: o equilíbrio entre os lados oponentes, premiando como vencedor aquele que realmente traçou a melhor estratégia de combate e que utilizou corretamente as ferramentas disponibilizadas. Vale a pena conferir, você pode se surpreender. Eu me surpreendi.

CASSIANO: *Desert Rats vs. Afrika Korps* é um RTS que se caracteriza principalmente pela qualidade dos gráficos, uma história bem feita que intercala eventos reais da segunda guerra mundial e gerenciamento de exércitos. O enredo mostra dois homens que antes eram concorrentes nas olimpíadas e agora estão no exército, em lados opostos da guerra. No modo Campaign, você passa por vinte missões que alternam entre os dois lados e que mostra o destino desses combatentes através de cenas de CG bastante elaboradas. Não gosto muito de jogos de estratégia em que se deve tomar extremo cuidado em cada um dos elementos do game. Existem jogos por aí em que isso é feito muito bem (como em *Soldiers*), mas este não é o caso principalmente pelo número alto de unidades a se controlar. O destaque positivo aqui são os bonitos gráficos das fases no deserto, com explosões magníficas, carros bem modelados e detalhes como as nuvens de areia. É um game que distrai, mas que é fácil de esquecer após terminar.

THÉO: *Desert Rats Vs. Afrika Korps* é mais um fruto do conflito entre Aliados e Eixo durante a segunda guerra mundial. Aqui, o enfoque está no combate, então esqueça gerenciamento de recursos, construção de base etc.
Antes de iniciar a missão, é necessário formar seu exército escolhendo entre mais de setenta unidades disponíveis, cada uma com um determinado valor. Dentro de um número limitado de pontos, você deve selecionar as melhores para a ocasião (ou deixar o PC fazê-lo).
O modo Story traz vinte missões com objetivos primários, secundários e até secretos. O duro é ficar explorando o mapa e tentando adivinhar quais são os pontos secretos, só por causa das recompensas extras.

O micro-gerenciamento das unidades não é lá essas coisas na hora de explorar as habilidades especiais de cada unidade. Se por um lado os gráficos são excelentes na atenção aos detalhes, em compensação as unidades de infantaria se parecem muito umas com as outras. É confusão na certa.
Os pontos fortes do game são o enredo bem trabalhado e o alto desafio das missões. Mas os problemas já citados somados à péssima inteligência artificial das suas unidades, tiram o pique de qualquer um. Isso torna o jogo apenas razoável.

O MELHOR: visual detalhado
O PIOR: gerenciamento [illegible]
A MOMA: dois homens e um destino

RENATO	CASSIANO	THÉO
7.0	6.5	6.5

PRODUTORA: Encore Software
DESENVOLVIDO POR: Monte Cristo
JOGADORES: 1-4

www.montecristogames.com

PS2/Xbox/GC

CATWOMAN

A gata caiu do telhado

■ O guarda acha que é mais divertido passar um tempo na lixeira do que jogar uma partida de *Catwoman*

O MELHOR: a roupa rasgada da Mulher-Gato
O PIOR: pouca ação e muita exploração sem sentido
ORTOPEDISTA: a Mulher-Gato rebola mesmo ou tem escoliose?

VERGONHA DO MÊS

RONNY: O objetivo da Mulher-Gato é encontrar os responsáveis pela sua morte e vingar-se deles. Como um verdadeiro felino ela age por instinto, sem se preocupar com o certo e o errado. O jogo apresenta muitos problemas de movimentação e principalmente de câmera. Os visuais não são dos piores, mas os comandos complicados irritam e o jogador nem sempre consegue fazer o que deseja. Novas habilidades - como o chicote - precisam ser compradas e demora até que a gatuna desenvolva suas tão invejadas técnicas de combate. Vai ser difícil ouvir falar de alguém que teve saco para completar a área tutorial.

RENATO: Se um filme falasse alguma coisa sobre um game, jamais teria colocado as mãos em *Catwoman*. Uma droga de filme como esse não podia render um bom jogo. Como eles geralmente não têm nada a ver um com outro, me arrisquei. E quebrei a cara. O que o jogo tem de bom? Algumas animações com uma Halle Berry digital rebolando em trajes de couro. E na verdade, até isso incomoda, pois acontece muitas vezes e de forma gratuita. Nunca vi um jogo com controles tão absurdos e mal planejados. Para completar a lambança, ele é escuro, tem problemas de câmera e é curto demais. Ei, espere, isso é bom - o sofrimento acaba logo...

DANIEL: Infelizmente esse game não tem muitas qualidades e conta só com a fama de seu nome. Não há o que reclamar da apresentação, filmes e gráficos, todos bem bonitos. Os ambientes são interessantes e você é estimulado a usá-los contra os inimigos. Some isso com a possibilidade de comprar novos movimentos e você tem um bom sistema de jogo. O que estraga são os controles lentos e pesados. As câmeras parecem focar sempre o pior ângulo possível. Apesar de boas idéias, as falhas estragam toda a diversão e deixam o jogo chato e tedioso. Procure outro super-herói.

RONNY	RENATO	DANIEL
5.0	3.0	4.5

PRODUTORA: EA Games
DESENVOLVIDO POR: Argonaut
JOGADORES: 1

www.eagmaes.com

Especializada PlayStation
www.GameOne
A NÚMERO 1 EM PLAYSTATION!
A melhor e mais completa loja brasileira especializada em PlayStation.
Desbloqueios top de linha originais com dois anos de garantia. Autorizada das marcas: VTEC Thunder, Messiah 2 PRO e DMS3.
Assistência técnica especializada.
O site mais completo com informações técnicas, fórum, suporte online e a maior variedade de produtos para PlayStation.
PlayStation2
Parcelamento em até 16 vezes com o menor juros. Confira! (sujeito a análise de crédito)
Enviamos para todo o Brasil.
sac@gameone.com.br - www.gameone.com.br
Av. Barão de Itapura, 1647, Guanabara, Campinas/SP CEP 13020-433
(19) 3236-6059

Quem ignorou *3rd Strike* na época em que ele foi lançado, tem agora uma segunda chance

PlayStation 2

STREET FIGHTER ANNIVERSARY COLLECTION

Coleção de clássicos

O MELHOR: é o título definitivo de *Street Fighter*. Até agora
O PIOR: não dá pra jogar online
MELHOR AINDA: o banho da Chun Li

FABIO: Alguém aqui está fazendo uma conta bizarra! A Capcom promove essa coletânea com a comemoração dos 15 anos de *Street Fighter*, mas o primeiro game foi lançado em 1987. Só se a conta for a partir da primeira versão americana para console doméstico, com *Fighting Street* para TurboGrafx-16 CD, em 1989. De qualquer forma, *Anniversary Collection* traz ao PlayStation os melhores momentos de duas épocas: da série *SFII*, com *Hyper Street Fighter II*, e da série *SFIII*, com *Street Fighter III 3rd Strike*. O primeiro é um mescladão de todos os games da série *SFII: SFII, Champion Edition, Turbo Hyper Fighting, Super* e *Super Turbo*. Vale pelo valor histórico e pelos extras, pois para tirar contras, o game fica um tanto desequilibrado. Para levar a sério mesmo, *3rd Strike* é o que há; o melhor de toda a série, na minha opinião, ao lado do *Alpha 3*. O mais impressionante é que o game praticamente não possui loading time e não perdeu quadros de animação dos personagens (apenas nos cenários). O principal mesmo é o sistema de jogo, a beleza das lutas de alto nível. Treine alguns truques e faça sucesso entre os amigos.

ERIC: Felizmente aqui não há um clássico "revisitado". SFAC traz três raridades: *Street Fighter III: 3rd Strike, Hyper Street Fighter* e o anime *Street Fighter: The Movie*. *3rd Strike* é o sucesso dos Arcades de 2000, e que ainda encanta os jogadores com seu banho de técnica e jogabilidade, com Parries, agarrões no vácuo e personagens equilibrados. O anime é aquele que passou nos cinemas há vários anos. Mas desses três, é *Hyper Street Fighter* que mais impressiona. Ele reúne as cinco versões de *Street Fighter II*. Não, você não escolhe um dos cinco jogos, mas joga com os personagens das versões que mais lhe agradarem, num mesmo jogo. É quase um sonho ver o bom e velho Honda do *SF2* original (com o visual original) espancando o Honda de *SSF2X*. Todas as diferenças entre as versões de *SF2* ficam aparentes aqui. Magias apelonas do jogo original contrastando com as que nem arranham de *SSF2X*, por exemplo. Resumindo: este é um pacote obrigatório para qualquer fanático por *Street Fighter*.

DANIEL: A versão de *Street Fighter 2* deste pacote é uma coleção de tudo o que se passou na série. Os personagens das várias edições estão selecionáveis e cada um com as características do jogo de origem. Algumas melhoras aconteceram, principalmente na parte sonora, mas nada demais. A estrutura ainda é a mesma que reunia pessoas em frente ao fliperama, dez anos atrás. Já *SF3* não fez tanto sucesso como o anterior, apesar de ser um bom jogo. Ele aparece pela primeira vez no PS2, em sua terceira edição: *Third Strike*. Os gráficos continuam muito bons e a movimentação é digna de aplausos para um game 2D. A jogabilidade também é boa e a trilha idem, mas não há nada de inovador. O pacote inclui ainda alguns extras bem legais, mas a verdade é que tudo isso não esconde que a franquia já está batida e necessita de uma renovação.

FABIO	ERIC	DANIEL
8.0	7.0	7.0

PRODUTORA: Capcom
DESENVOLVIDO POR: Capcom
JOGADORES: 1-4

Nas bancas em 14/09

Nas bancas em 03/09

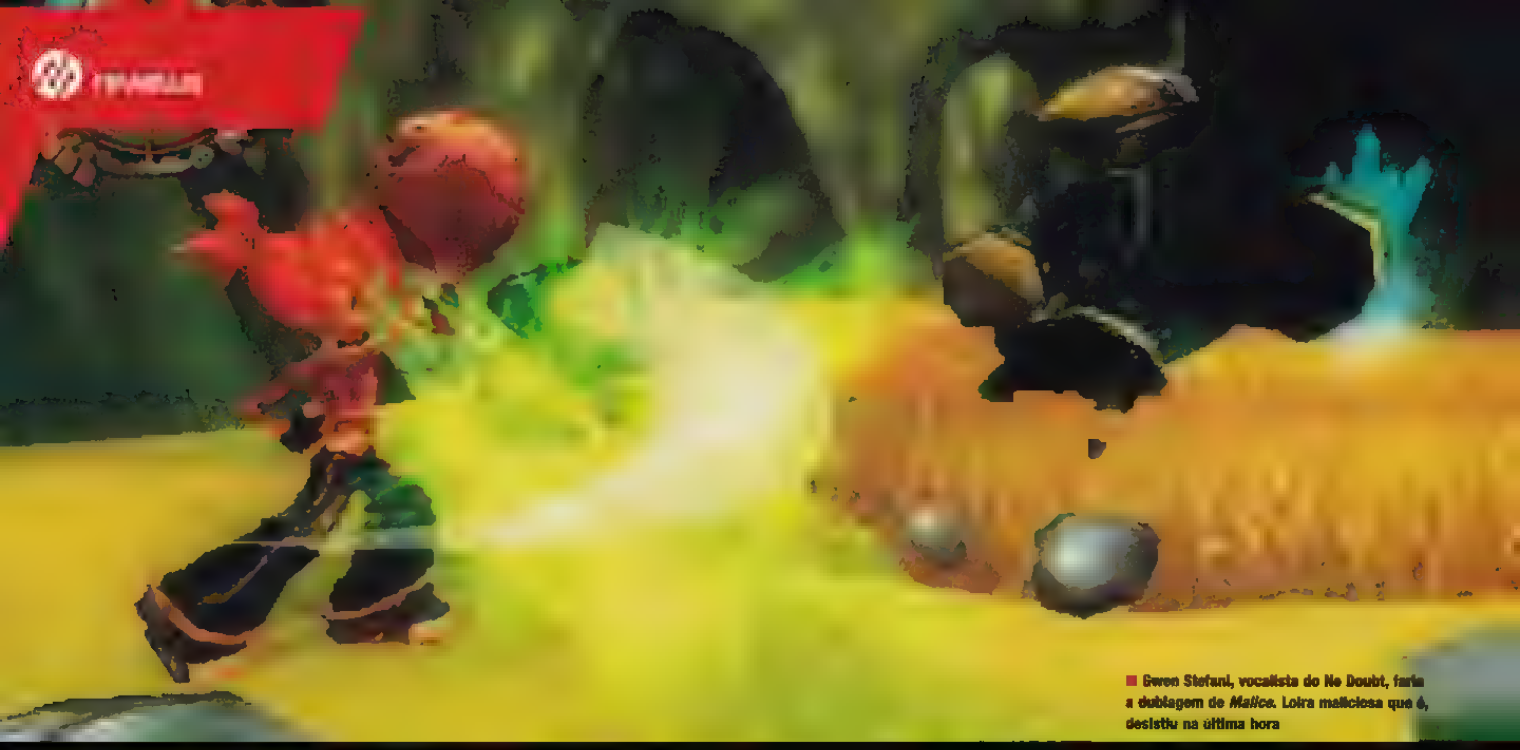
A CONRAD É MAIS GAMES. EM TODAS AS PLATAFORMAS

Nas bancas em 17/09

Nas bancas em 20/08

WWW.GAMEWORLD.COM.BR

CONRAD EDITORA



Gwen Stefani, vocalista do No Doubt, faria a dublagem de *Malice*. Loira maliciosa que é, desistiu na última hora

PS2/Xbox

MALICE

Demorou e não adiantou nada

BEATRIZ: Demorou cerca de dois anos, mas finalmente um título que seria exclusivo do Xbox chegou depois de ter sido lançado para outras plataformas. Primeira pergunta que me veio à cabeça antes de jogar: será que valeu esperar? Hum... deixa pra lá. Quer dizer... Na primeira batalha do jogo contra Dog God, Malice morre. Mesmo morta recebe instruções para evitar que Dog God tome conta e destrua todo o universo. Resumindo: você precisa encontrar oito chaves misteriosas, que a levarão até um confronto contra o chefe de cada fase. A jogabilidade é igual a qualquer outro jogo de plataforma com perspectiva em terceira pessoa. Além de detonar alguns monstros, você terá de resolver puzzles, lutar e pular muito. O visual é mediano e contraria as expectativas dos jogadores que esperaram tanto até que este título chegasse ao Xbox. *Malice* é um game relativamente fácil, já que as únicas vezes que eu morri foram com saltos errados ou quando perdi a concentração... o que é bem fácil de acontecer.

FELIPE: Segundo o ditado popular, a pressa é inimiga da perfeição. Será? Se depender de *Malice* a resposta é um enfático NÃO! Depois de atrasar por quase três anos e até ser cancelado oficialmente no meio do ano passado, o jogo ressurgiu das trevas para não inovar em nenhum aspecto o gênero plataforma. Pense num *Vexx* (lembra?) sendo protagonizado por uma garota com olhos gigantescos que realiza os mesmos movimentos de sempre (saltos duplos, flutuação por poucos segundos, combos bobos), para cumprir os mesmos objetivos de sempre (coletar itens perdidos espalhados pelas fases) a fim de (como sempre) salvar o universo.
Descrevê-lo tecnicamente é fácil: o visual é colorido, mas tosco. O controle funciona, mas é simples demais. E a história... bem, a história não é relevante, então esqueça. Se tiver o mínimo de malícia, fique longe. Muito longe. O mais longe possível.

Malice aprende um punhado de feitiços em suas curtas viagens, mas você quase nem precisa deles

DANIEL: Previsto para ser lançado junto com o Xbox, *Malice* foi tão adiado que a expectativa era bem grande. Mas toda a esperança vai por água abaixo quando o jogo começa. A personagem tem um visual ultra-cool, os cenários são coloridos e com um tom onírico, as idéias cartunescas são legais e o ambiente depois que você morre é inovador, mas as qualidades acabam por aí.
A jogabilidade é lenta, assim como o fluir do jogo: conforme você passa pelos mundos, adquire novas habilidades - nada criativas - e usa uma clava para enfrentar diversos inimigos. Pena que tudo se torna uma grande repetição: bater em diversos monstros iguais até atingir um número pré-definido, pegar uma quantia de algum item e depois ir do ponto A ao B.
Provavelmente você vai fazer tantas vezes a mesma coisa, que ficará irritado antes do fim - e o jogo é bem curto! Se estiver com esse game em mãos, aproveite um pouco de sua malícia e deixe seu irmão, ou primo mais novo, se "divertir".

O MELHOR: finalmente pronto depois de todos esses anos. Mas "pronto" é relativo
O PIOR: e você pensou que salvar o mundo fosse mais difícil..
PELO MENOS SAIU ANTES DE Gotham

BEATRIZ	FELIPE	DANIEL
6.0		

PRODUTORA: Mud Duck
DESENVOLVIDO POR: Argonaut
JOGADORES: 1

www.mudduckgames.com

PlayStation 2

CRIMSON TEARS

Pancadaria razoável

ERIC: Você deve explorar vários mapas, enfrentar inimigos intermináveis, recolher itens e ganhar experiência até chegar a um chefão. O problema é que os cenários são todos iguais, só mudando de posição no mapa. Os itens são em sua maioria inúteis e a experiência que você ganha não serve nem mesmo para deixá-lo mais forte. No máximo, sua energia aumenta e seus combos podem ser mais longos. Os inimigos não têm inteligência artificial, os chefes são fáceis de derrotar e nem o enredo impressiona. Você comanda uma de três armas biológicas que se revoltam contra uma corporação maligna. Algo nunca visto antes, certo? Você comanda três personagens, mas poderia ser um só que não faria diferença. O único ponto forte são as seqüências de animação, que agradarão aos fãs de anime. No mais, ele é apenas mais um game de pancadaria dos criadores do saudoso *Tobal*, a Dream Factory. Quem dera *CT* fosse tão bom quanto tantos outros games da empresa.

DANIEL: Esse jogo é uma mistura de dois gêneros: o tradicional "andar e bater" com o cultuado RPG. *Crimson Tears* conta uma história com temas nada profundos... experiências genéticas e soldados. Antes de começar cada exploração, é possível andar pela cidade e comprar itens, para depois se aventurar em labirintos, acessados através de um portal. Dentro deles, os cenários gerados aleatoriamente são limitados e repetitivos. Há também a possibilidade de conseguir itens para fazer upgrades ou criar armas novas, além de evoluir combos e habilidades dos personagens. Na hora da pancadaria o sistema diverte: seqüências rápidas, muitos inimigos e chefes difíceis. No geral, *CT* tem uma estrutura muito boa, prejudicada pela falta de variedade dos ambientes.

GABRIEL: A introdução do cartão de memória exigiu que os jogos ficassem mais longos. Assim, *Crimson Tears* segue a Escola *Diablo*: fases são criadas aleatoriamente e você passa o tempo todo ganhando experiência e dinheiro para enfrentar fases e chefes mais difíceis. O conceito é perfeito para o gênero, mas a execução não. Cada uma das salas do jogo é genérica e limitada, e o mesmo vale para muitos dos inimigos (apesar dos chefes serem interessantes). Alguns de seus obstáculos, como gases venenosos, surgem do nada e são extremamente destrutivos. Além disso, a câmera normalmente não mostra toda a sala, e muitos inimigos podem atingir você à distância. Mas onde o jogo acerta, faz isso na mosca. O sistema de armas e itens é interessante, e a opção de resgatar um personagem ferido se encaixa perfeitamente à fórmula. O sistema de combos mostra a perícia da Dream Factory nesse aspecto, e a jogabilidade se adapta bem aos diferentes estilos dos personagens e jogadores diferentes.

O MELHOR: animações animalescas
O PIOR: mais repetitivo que Sessão da Tarde
PRECISA DESESPERADAMENTE DE: multiplayer

ERIC	DANIEL	GABRIEL
	8.5	7.0

PRODUTORA: Capcom
DESENVOLVIDO POR: Spike/Dream Factory
JOGADORES: 1

www.capcom.com

Disk Games
Desde 1992

Video Games
Jogos - Acessórios
Assistência Técnica Especializada

PlayStation 2
X-Box
Game Cube

Só quem é Líder, pode fazer isso por você !!

Agora em até 20x
Sujeito a Aprovação de Crédito

GB Advance SP
PlayStation One

Não Compre sem nos Consultar !!!

Ligue Já
(19) 3242-0541

www.diskgames.com.br

Av. Alberto Sarmento, 725 - Bonfim - Campinas/SP - CEP 13070-011

Quando começar, troque o controle para "Type A," pois a configuração padrão é uma droga

PlayStation 2

ECHO NIGHT: BEYOND

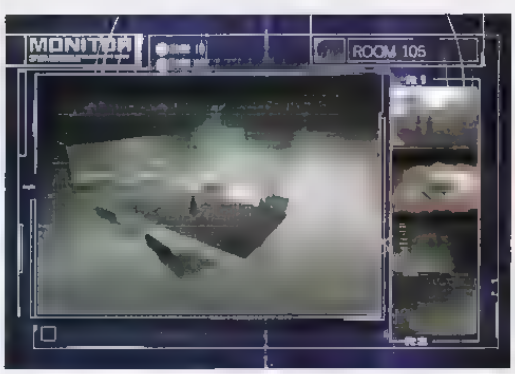
Terror e calafrios

FELIPE: Como diria um mexicano amigo meu, Richard Osmond, o protagonista do novo *EN* é um cara com "cojones grandes". Tudo bem que o motivo é nobre - encontrar sua esposa desaparecida após o choque do ônibus espacial que os levava para a lua de mel na lua - mas se meter a besta e explorar um local sombrio como o do jogo não é para qualquer um.
O game é suspense puro, mas não pense em zumbis, monstrengos ou nas dezenas de armas usadas para eliminá-los. Aqui, os inimigos são almas penadas que só param de perturbar depois que você resolve um determinado quebra-cabeça.
Como se a atmosfera assustadora não fosse suficiente, a visão é toda em primeira pessoa, o que deixa as coisas ainda mais tensas. Ah, a movimentação também ajuda no aumento da tensão. Mas não é de propósito, ela é ruim mesmo.

FABIO: *Echo Night* é uma grande série de horror subaproveitada; os dois primeiros games foram lançados para PS1, mas quase ninguém jogou. Agora, cinco anos após o último, *Beyond* traz de volta a mesma mecânica de jogo e clima sombrio. Para apreciar o game como ele merece, são necessárias duas coisas: 1) dedicação e 2) nada de comparações. A trama de fantasmas e viagens espaciais demora para decolar, mas quando isso acontece, ela o prende de maneira agradável; com direito a revelações bombásticas, múltiplos finais e ligações com os episódios anteriores.
O esquema de jogo, com visão em primeira pessoa, ausência de combates e alguns puzzles para resolver, gera um clima de tensão – especialmente no vazio do espaço. Jogue tranqüilo, sem esperar um *Silent Hill*, *Resident Evil* ou *Fatal Frame* (talvez um *Siren* futurista em primeira pessoa), e *Beyond* terá grandes chances de conquistá-lo.

ERIC: Os jogos de horror vêm ganhando cada vez mais força como *Silent Hill*, *Fatal Frame*, *Siren* e *Echo Night: Beyond* é o mais novo membro desta família.
O palco aqui é uma colônia lunar, no ano de 2044; um cenário envolvente, misterioso e tenso, que foge do estereótipo das casas, hospitais, cidades assombradas dos outros games. Um grande acidente acontece, e você desperta em meio aos escombros. O problema é que você não está sozinho e o lugar está repleto de fantasmas enlouquecidos por

não aceitarem a morte. Sua esposa está em algum lugar dentro da base e você deve encontrá-la. Pode não soar muito assustador, mas imagine tudo isso em primeira pessoa, com uma dublagem e efeitos sonoros da melhor qualidade. Se você estiver jogando com um bom sistema de som, ouvirá vozes passando, fazendo sua espinha gelar. A jogabilidade lenta pode frustrar os mais apressados, mas é um fator importante para a tensão gerada pelo jogo. Você se sentirá lento fugindo daquele fantasma enlouquecido, sua própria pulsação aumentará e você suará frio. *Beyond* é um ótimo game, daqueles que farão com que você queira jogar mais e mais, mesmo com os nervos em frangalhos. Você começará a achar que está vendo e ouvindo coisas. Só um conselho: jogue com as luzes acessas!



O MELHOR: atmosfera altamente assustadora
O PIOR: puzzles difíceis e controle meia-boca
ARREPIOS: você vai ter muito medo

FELIPE	FABIO	ERIC
7.0	7.0	8.0

PRODUTORA: Agetec
DESENVOLVIDO POR: From Software
JOGADORES: 1

www.agetec.com

Com uma mira dessas, você só erra o alvo se for cego

ONLINE

Xbox

RAINBOW SIX 3: BLACK ARROW

Novos modos para jogar online

DANIEL: Quando *R6-3* chegou às lojas, veio com um engine novo, mais direcionado à ação, e agora recebe sua primeira seqüência. Funcionando como uma expansão, a nova versão conta com algumas missões novas, um modo novo feito para quem procura mais tiros e menos planejamento e a jogabilidade online - melhor parte do game - reformada. Os gráficos usam o mesmo sistema do anterior e estão melhorados, apesar de não serem estupendos. Na hora de jogar, as missões Single Player contam com boas idéias e vários objetivos, mas a falta de Inteligência Artificial da sua equipe e dos inimigos pode irritar. Se quiser encarar *Black Arrow*, a melhor escolha é estar acompanhado por um amigo, nem que seja no modo em tela dividida. Pra curtir mesmo, escolha o modo Online que é o grande motivo para comprar este título. A variedade de opções, a fluência do jogo e a produção quase infalível tornam este o melhor jogo para Xbox Live já lançado. Para jogar sozinho, a melhor opção ainda é *Riddick*, mas se tiver amigos e acesso à rede mundial, este aqui é o seu jogo.

FELIPE: Nunca fui fã de *Rainbow Six*. Na EGM 26 torci para não precisar analisar o primeiro jogo da série para Xbox. Agora me vejo sem saída, cara a cara com a expansão *Black Arrow*. A tensão era grande antes de ligar o console, afinal nenhum jogo anterior me parecia divertido. Mas ao começar a primeira partida, a sensação não foi tão ruim como eu esperava. As falhas existem: gráficos simples demais e inimigos que não morrem nem com bombas incendiárias, mas o jogo é bom.

A parte mais bacana é poder dar ordens aos outros membros do grupo para armar estratégias e invadir os locais onde inimigos mantêm alguns reféns. E a variedade de opções é grande. Em salas com mais de uma entrada, é possível usar a tática Zulu. Com ela, seus companheiros só realizam as ações previamente combinadas depois que você dá um sinal. Assim, você surpreende os terroristas mais facilmente ao atacar de dois pontos distintos. É importante lembrar que o jogo tem o segundo modo Online mais viciante do Xbox. O primeiro? *Pandora Tomorrow*, claro!

DEMIAN: É ponto pacífico: *Black Arrow* é praticamente a mesma coisa do *Rainbow Six 3* original. É igual, apenas com mapas diferentes e uma nova arma (o sniper Dragunov substitui o rifle calibre .50). Tudo bem que o novo modo Multiplayer e a câmera dividida para cooperação entre dois jogadores são legais. Mas mesmo assim *Black Arrow* é pouco mais do que um novo conjunto de missões. Se você é novo na série ou um fã hardcore que ainda joga todo dia, vá com fé neste que é o segundo melhor game para o Xbox Live (depois de *Splinter Cell*). Mas se você não é um membro operante do anti-terrorismo, comprar *Black Arrow* não é uma missão essencial.

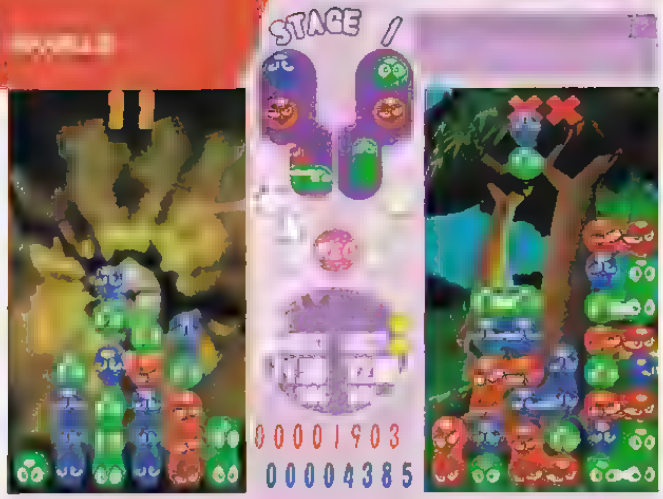
O [illegible] novo no Mu[illegible]?
Dois [illegible] e é [illegible] prim[illegible] Con[illegible] os [illegible] três [illegible] con[illegible] sua equ[illegible] ac[illegible] três [illegible] por [illegible] per[illegible] vend[illegible] o R[illegible] é p[illegible] de [illegible] ban[illegible] a bo[illegible] e le[illegible] volt[illegible] para pontuar.

O BOM: o game mais jogado do Xbox Live ganha novos modos
O [illegible]: [illegible]
SUBORESE: você vai suar pacas

DANIEL	FELIPE	DEMIAN
8.5	8.0	8.0

PRODUTORA: Ubisoft
DESENVOLVIDO POR: ubisoft Montreal
JOGADORES: 1-2 (2-16 online)

www.rainbowsix3.com



Peças de formas estranhas e o novo modo Fever são as atrações deste novo *Puyo*

GameCube

PUYO POP FEVER

Febre de puzzle

O MELHOR: modo Fever deixa a jogabilidade caótica
O PIOR: vozes imbecis
DESAPARECIDAS: as versões para PS2 e Xbox

SHANE: Disfarçado como *Kirby's Avalanche* no Super NES e *Mean Bean Machine* no Mega Drive, este game de puzzle rodou muito desde que os jogadores colocaram as mãos nele pela primeira vez. Enquanto várias tentativas de "melhorar" *Tetris* só provaram que mexer em uma fórmula vitoriosa pode terminar em desastre – como *Hatris – Fever* mostra que o puzzle básico pode ser aperfeiçoado. À primeira vista, *Fever* parece ser uma versão bombada do antigo *Puyo*. Você empilha bolhas multicoloridas em "correntes", mandando blocos de lixo para o lado do seu adversário até que um de vocês se afogue embaixo de melecas fofinhas. Se o novo medidor *Fever* for preenchido, o bicho pega: o computador arma automaticamente grandes combos e tudo o que você tem a fazer é iniciar o massacre. Vencer com o *Fever* é meio apelativo, mas traz um elemento de imprevisibilidade às partidas que me fez querer mais. Também é possível jogar com as regras clássicas. Mas quem quer isso?

MARK: Como um analista menos experiente em *Puyo*, fui pego de surpresa. As peças de formatos estranhos proporcionam estratégia mais complexa ou jogabilidade mais rápida, ao mesmo tempo em que tornam mais freqüentes os combos acidentais. A Sega incluiu a versão clássica, mas depois de experimentar o satisfatório fator X do modo Fever, você não vai querer saber de mais nada. Porém, *Fever* tem uma falha gritante: limite de dois jogadores. *Puyo* não é muito divertido quando jogado sozinho e limitar o multiplayer (ainda mais no GC) é imperdoável.

SHOE: *Puyo Pop* é uma ótima série de puzzle, mas quando você joga tantas versões praticamente iguais durante anos o romantismo já não é mais o mesmo. *Fever* não esquenta as coisas, mas é a melhor "versão melhorada" que já vi. As novas formas de blocos trazem variedade à clássica e viciante fórmula, e o modo Fever aumenta o frenesi. Só um aviso: você vai xingar os personagens e diálogos feitos para bebezinhos descerebrados.

SHANE	MARK	SHOE
7.0	7.0	7.0

PRODUTORA: Sega
DESENVOLVIDO POR: Sonic Team
JOGADORES: 1-2

www.sega.com

GameCube

SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW

No GameCube, ele age sozinho mesmo

Sam tem novos movimentos, mas você quase nunca os usará

O MELHOR: a aventura solo continua detonando
O PIOR: nada de Multiplayer. Nem em tela dividida...
PODE PARAR: com as versões diferentes de *Pandora*. Queremos *Chaos Theory*!!!

TRIVELLA: Minha paixão no mundo eletrônico é a Nintendo, mas não posso fechar os olhos ante à resistência da empresa em relação aos jogos online. Se jogada individualmente, a nova aventura de Sam Fisher é excelente. Porém, o grande barato aqui é o modo Multiplayer Online, e os cubistas foram deixados no escuro nessa área. E, sim, os extras que utilizam o GBA não são suficientes para suprir a ausência.
No Singleplayer, a versão do GC tem aspectos melhores e outros piores. Os gráficos aqui superam os do PS2. Esta versão é mais rápida, tanto em loading quanto em fluência de jogabilidade. Mas o gatilho analógico, dificulta as coisas. A sincronia de dublagem está péssima e tira um pouco do brilhantismo do jogo. Obrigatório para quem não tem acesso às outras versões, mas se já jogou espere por *Splinter Cell Chaos Theory*.

FELIPE: Sam Fisher é o cara, admito. Obviamente, *PT* continua sendo um ótimo jogo, mas depois de três meses seguidos controlando o personagem no Xbox e PS2, não agüento mais olhar para a cara do sujeito. Para piorar, não há o modo Multiplayer Online.
Se for a primeira vez que você vê *PT*, divirta-se. Senão arrume outra coisa pra fazer até sair o próximo game.

IVAN: *Pandora* traz novidades boas e ruins. A pior é não ter o modo Multiplayer, mas há fases e caminhos novos. Bom para quem jogou as outras versoes. Os gráficos são muito bonitos e limpos, principalmente em alguns detalhes como na visão noturna. Outro lance bom é que a conexão com o GBA, permite ao jogador acessar as Mission Radar na tela do portátil. *PT* é extenso e tem mais de cinqüenta estágios.

TRIVELLA	FELIPE	IVAN
8.0	7.5	8.5

PRODUTORA: Sega
DESENVOLVIDO POR: Sonic Team
JOGADORES: 1-2

www.sega.com

GBA

ASTRO BOY: OMEGA FACTOR

O herói é antigo, mas manda bem!

RONNY: O protagonista da aventura é um robô que foi criado por um grande gênio da engenharia mecânica. Ele é dotado de superpoderes, percorre fases em progressão lateral e enfrenta um chefe no final de cada área. Lendo apenas este trecho você poderia achar que estou falando de um game do Mega Man, certo? Pois é quase isso, se não fosse por algumas pequenas diferenças como o sistema de evolução do herói e suas habilidades de combate. Enquanto Mega copia as armas inimigas, Astro Boy precisa encontrar seus amigos para desenvolver seu arsenal. Diferente do azulão, Astro desfere socos, chutes e tem os ataques fixos de metralhadora, canhão laser e combo especial. Outra diferença entre os heróis é que Astro pode acionar seus foguetes para cumprir missões no céu - como em um jogo de naves - e, além de lutar contra robôs e máquinas, é preciso desenvolver seu Omega Factor. Assim, ele terá a capacidade de entender sentimentos humanos como amor, justiça, maldade, bondade e coragem. Apesar do jogo ser divertido, vencer todos os estágios da aventura não é uma tarefa das mais demoradas e fica um gostinho de quero mais.

DANIEL: Os jogos 2D não morreram e o GBA está de pé para mostrar isso. *Astro Boy: Omega Factor* prova mais uma vez que o gênero, apesar de antigo, pode ser renovado e resultar em ótimos jogos. Os gráficos são bonitos, coloridos e apresentam diversas camadas diferentes. E logo que a jogatina começa é possível notar um esquema de controle simples que, quando dominado, leva a combinações diferentes. Diversas vezes você irá cruzar com os chefes, um dos pontos altos do game: alguns são grandes, outros mutantes, todos com diferentes ataques e padrões. Fora as fases "laterais" você ainda vai passar por outras na linha de jogos de nave, como *R-Type*, onde o garoto equivale a uma nave. Ainda existe a participação especial de alguns personagens do criador Osamu Tezuka que deixam um cheiro de naftalina no ar. *AB:OF* não é muito grande, são 43 fases curtas, sendo algumas acessíveis só quando se atinge condições específicas.

BEATRIZ: Astro está em suas mãos. Você deve guiá-lo e controlá-lo em um simples, porém divertido, ambiente 2D. Antes da disputa começar há um breve tutorial para que você treine bem os movimentos do personagem. Há muitos golpes especiais, resultado de combinações malucas nos botões. O jogo é dividido estágios com sub-níveis e dá para resumir tudo em apenas "ação side-scrolling, lutas e batalhas com chefes". Para conseguir se movimentar pelo cenário é preciso destruir os inimigos que aparecem na tela, para só então mudar de imagem. A jogabilidade é bem legal e os controles respondem prontamente ao comando. Talvez seja por isso que os inimigos são tão fáceis de serem aniquilados. A melhor parte fica por conta do visual bem detalhado, mesmo em um ambiente 2D.

M
Astro Boy não termina de verdade até que você cheque duas vezes ao final. Isso pode parecer um jeito bobo de estender a duração do game, mas a segunda vez é bem diferente: a história é outra e o desafio não aumenta muito. É melhor do que ficar assistindo a reprises de seriados.

RONNY	DANIEL	BEATRIZ
8.5	8.5	7.5

PRODUTORA: Sega
DESENVOLVIDO POR: Hitmaker/Treasure
JOGADORES: 1

www.sega.com

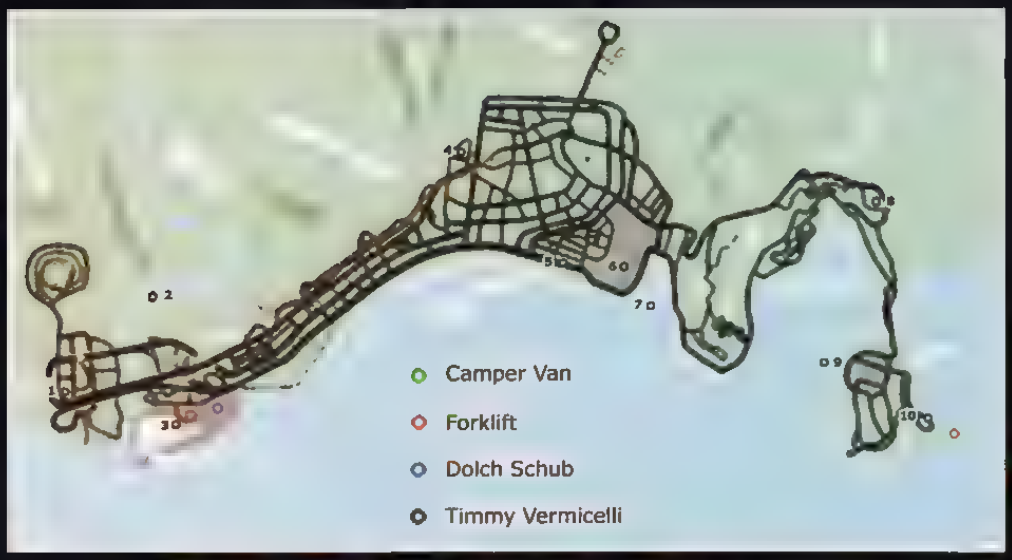
O MELHOR: relembrar um clássico do desenhista Osamu Tezuka
O PIOR: o game é muito curto e termina rápido
CONSTATAÇÃO: os personagens de Tezuka são demais

dicas

PS2/Xbox

DRIV3R

Na edição passada, demos a localização dos Timmy Vermicellis de Miami e incentivamos nossos leitores a darem um pé na bunda da preguiça e procurarem em Nice e Istambul os Timmies restantes. Como sabemos que quem lê a EGM Brasil aprecia um melzinho na chupeta, resolvemos dar de bandeja todos aqueles que vocês porventura ainda não encontraram. E nem precisa agradecer!



Nice

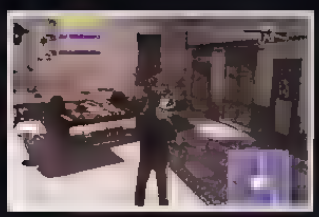
Localização dos Timmies

#1 - No segundo andar do sobrado.

#2 - Use um barco para entrar no rio próximo ao aeroporto. Depois da primeira curva, ultrapasse a segunda rocha para vê-lo à esquerda.

#3 - No último andar da torre de controle do aeroporto.

#4 - Encostado no lado direito da sinagoga.



#5 - Dentro da única casa aberta do quarteirão.

#6 - Parado dentro de um coreto. Para chegar ao local, suba pelas rampas que ficam à direita do local do Timmy número 5.

#7 - No alto do farol.

#8 - Na avenida abaixo do ponto indicado, entre pelo túnel para chegar à pista de terra. Ele está embaixo de uma rampa.

#9 - Há uma caverna abaixo do ponto indicado. Use uma lancha para chegar lá.

#10 - Para entrar na área onde este Timmy está, arrombe os portões usando um carro. Ele fica escondido dentro de uma caixa de madeira.

Segredos

Armoury

Após eliminar os dez Timmies, um ponto azul surge no mapa. Entre no castelo para conseguir armas, munição e recuperar energia.

Fugitive Mode

Entre no Armory e volte para a rua. Agora, todos os pedestres estarão armados e atrás de você.

Camper van

Na última garagem do ponto mais alto da área Cagnes Sur Mer.

Dolch Schlub

No aeroporto, na primeira garagem com porta vermelha.

Forklift

Dentro de outra garagem, nos fundos de uma mansão.

Istanbul

Localizações dos Timmies

#1 - No terceiro andar da casa em ruínas.

#2 - Entre na boate Sopa Inci, atravesse a pista de dança e suba até o escritório da gerência.

#3 - Dentro da cabine de controle, em frente à bifurcação dos trilhos.

#4 - Escondido entre as construções próximas ao local demarcado.

#5 - Entre na construção que fica mais próxima ao local indicado, desça as escadas e encontre-o em uma saleta.

#6 - Dentro de uma sala secreta no esconderijo (indicado no mapa do jogo por um sinal vermelho). Procure pelo apartamento onde há um tapete persa e, na cozinha, derrube a geladeira.
A porta secreta fica atrás dela.

#7 - Na parte inferior da ponte.

#8 - Na rua próxima ao ponto indicado, entre na construção que fica perto da esquina e desça as escadas. Ele está perto de um barzinho.

#9 - No porto, dentro da cabine de vigilância, próxima ao mar.

#10 - No meio dos armazéns da área indicada no mapa.

Segredos

Armoury
Após eliminar os dez Timmies, um ponto azul surge no mapa. Entre na casa (há uma cabeça de touro sobre a entrada) para conseguir armas, munição e recuperar energia.

Infinite Mass Mode
Entre no Armory e volte para a rua. A partir de agora, todos os carros que você controlar ficarão indestrutíveis.

Speedster
Na terceira garagem de trens, atrás de um contêiner.

Roadster
Dentro de um pequeno galpão de esquina.

Racer GT
Dentro de um contêiner no porto. ➤

Point
Games - Miniaturas

Sedex para todo o Brasil

Action Figures e carros em miniatura
Controle e acessórios para todos os consoles

Visite nosso site: pointminiaturas.com.br

Rua Major Solon, 293 Cambuí - Campinas - São Paulo
Fone: (0xx19) 3232-3188 Email: pointminiaturas@pointminiaturas.com.br

■ PS2/GC

MEGA MAN ANNIVERSARY COLLECTION

Há algo de especial nos clássicos. E há algo ainda mais especial quando todos os clássicos de uma série consagrada podem ser encontrados em apenas um game.

Mega Man 1

O Mega Man original não precisava de passwords. Você estaria enganando a si próprio se pulasse qualquer parte deste clássico.

Mega Man 2

Começar o jogo com quatro E-Tanks
A5, B1, B3, C4, D2, D3, E1, E4, E5
Air Man derrotado com quatro E-Tanks
A5, B1, B2, B3, C4, D2, D3, E4, E5
Bubble Man derrotado com quatro E-Tanks
A5, B1, B3, C4, D3, D5, E1, E4, E5
Crash Man derrotado com quatro E-Tanks
A5, B3, C4, D2, D3, D4, E1, E4, E5
Flash Man derrotado com quatro E-Tanks
A5, B1, C4, C5, D2, D3, E1, E4, E5
Heat Man derrotado com quatro E-Tanks
A5, B1, B3, C1, C4, D2, D3, E1, E5
Metal Man derrotado com quatro E-Tanks
A5, B1, B3, B4, C4, D2, D3, E1, E4
Quick Man derrotado com quatro E-Tanks
A5, B1, B3, C3, C4, D2, E1, E4, E5
Wood Man derrotado com quatro E-Tanks
A5, B1, B3, D2, D5, E1, E2, E4, E5
Meio Completo: Air Man, Bubble Man, Crash Man e Flash Man derrotados com quatro E-Tanks
A5, B2, C4, C5, D3, D4, D5, E4, E5
Meio Completo: Heat Man, Metal Man, Quick Man e Wood Man derrotados com quatro E-Tanks
A5, B1, B3, B4, C1, C3, D2, E1, E2
Castelo do Dr. Wily com quatro E-Tanks
A5, B2, B4, C1, C3, C5, D4, D5, E2

Mega Man 3

Começar o jogo com nove E-Tanks
A6 vermelho (ou azul)
Começar o jogo com cinco E-Tanks
C1 vermelho (ou azul)
Top Man derrotado com nove E-Tanks
A6 vermelho, A3 vermelho
Snake Man derrotado com nove E-Tanks
A6 vermelho, F6 vermelho
Magnet Man derrotado com nove E-Tanks
A6 vermelho, F5 vermelho
Needle Man derrotado com nove E-Tanks
A6 vermelho, D3 vermelho
Hard Man derrotado com nove E-Tanks
A6 vermelho, C4 vermelho
Gemini Man derrotado com nove E-Tanks
A6 vermelho, B5 vermelho
Spark Man derrotado com nove E-Tanks
A6 vermelho, F4 vermelho
Shadow Man derrotado com nove E-Tanks
A6 vermelho, D6 vermelho
Meio Completo: Top Man, Snake Man, Magnet Man e Needle Man derrotados com nove E-Tanks
A3 azul, A6 vermelho, D3 azul
Meio Completo: Hard Man, Gemini Man, Spark Man e Shadow Man derrotados com nove E-Tanks
A6 vermelho, B5 azul, F4 azul
Estágios Doc Robot: todos os oito estágios originais derrotados com nove E-Tanks
A3 azul, A6 vermelho, B5 azul, D3 azul, F4 azul
Estágio do Break Man com nove E-Tanks
A1 azul, A3 azul, A6 vermelho, B2 azul, B5 azul, D3 azul, F4 azul
Castelo do Dr. Wily com nove E-Tanks
A1 azul, A3 azul, A6 vermelho, B2 azul, B5 azul, D3 azul, E1 vermelho, F4 azul

Mega Man 4

Começar o jogo com o Wire Adapter
A2, A3, A5, A6, D1, D4
Começar o jogo com o Balloon Adapter
A2, A3, A5, A6, D1, D3
Começar o jogo com o Balloon e Wire Adapter
A2, A3, A5, B2, D1, F3
Toad Man derrotado com os dois Adapters
A3, A5, B1, B3, D1, F3
Bright Man derrotado com os dois Adapters
A3, A5, B3, C2, D1, F3
Pharaoh Man derrotado com os dois Adapters
A2, A5, B3, B4, D1, F3
Drill Man derrotado com os dois Adapters
A2, A5, B3, C3, D1, F3
Ring Man derrotado com os dois Adapters
A2, A3, B3, B6, D1, F3
Dust Man derrotado com os dois Adapters
A2, A3, B3, C5, D1, F3
Skull Man derrotado com os dois Adapters
A2, A3, A5, B3, F2, F3
Dive Man derrotado com os dois Adapters
A2, A3, A5, B3, E1, F3
Meio Completo: Toad Man, Bright Man, Pharaoh Man e Drill Man derrotados com os dois Adapters
A1, A4, A5, C6, D1, F3
Meio Completo: Ring Man, Dust Man, Skull Man e Dive Man derrotados com os dois Adapters
A2, A3, B5, C6, E2, F3
Castelo de Cossack com os dois Adapters
A1, A4, B5, E2, F1, F3

Mega Man 5

Começar o jogo com o poder Beat (todas as letras encontradas)
B1 vermelho, D3 vermelho, F5 vermelho, C1 azul, D4 azul, F6 azul
Napalm Man derrotado com poder Beat
E2 vermelho, D3 vermelho, F5 vermelho, C1 azul, D4 azul, F6 azul
Crystal Man derrotado com poder Beat
D2 vermelho, D3 vermelho, F5 vermelho, C1 azul, D4 azul, F6 azul
Gyro Man derrotado com poder Beat
B1 vermelho, A4 vermelho, F5 vermelho, C1 azul, D4 azul, F6 azul
Star Man derrotado com poder Beat
B1 vermelho, F4 vermelho, F5 vermelho, C1 azul, D4 azul, F6 azul
Charge Man derrotado com poder Beat
B1 vermelho, F3 vermelho, F5 vermelho, C1 azul, D4 azul, F6 azul
Gravity Man derrotado com poder Beat
B1 vermelho, D3 vermelho, C6 vermelho, C1 azul, D4 azul, F6 azul
Wave Man derrotado com poder Beat
B1 vermelho, D3 vermelho, B6 vermelho, C1 azul, D4 azul, F6 azul
Stone Man derrotado com poder Beat
B1 vermelho, D3 vermelho, B5 vermelho, C1 azul, D4 azul, F6 azul
Meio Completo: Napalm Man, Crystal Man, Gyro Man e Star Man derrotados com poder Beat
C1 vermelho, E3 vermelho, F5 vermelho, F1 azul, D4 azul, F6 azul
Meio Completo: Charge Man, Gravity Man, Wave Man e Stone Man derrotados com poder Beat
B1 vermelho, F3 vermelho, F6 vermelho, C1 azul, D4 azul, D6 azul

Castelo de Proto Man com poder Beat
C1 vermelho, D4 vermelho, F6 vermelho, F1 azul, B4 azul, D6 azul

Mega Man 6
Começar o jogo com o Energy Balancer
E5, A1, E1, A5, C3
Blizzard Man derrotado com o Energy Balancer
E5, A2, E1, A5, C3
Tomahawk Man derrotado com o Energy Balancer
E5, B1, E1, A5, C3
Wind Man derrotado com o Energy Balancer
E5, A1, E2, A5, C3
Yamato Man derrotado com o Energy Balancer
E5, A1 F1, A5, C3
Plant Man derrotado com o Energy Balancer
E5, A1, E1, A6, C3
Knight Man derrotado com o Energy Balancer
E5, A1, E1, B5, C3
Flame Man derrotado com o Energy Balancer
E5, A1, E1, A5, C4
Centaur Man derrotado com o Energy Balancer
E5, A1, E1, A5, D3
Meio Completo: Blizzard Man, Tomahawk Man, Wind Man e Yamato Man derrotados com o Energy Balancer
E5, D2, B4, A5, C3
Meio Completo: Plant Man, Knight Man, Flame Man e Centaur Man derrotados com o Energy Balancer
E5, A1, E1, D5, F4
Castelo de Mr. X Castle com o Energy Balancer e poder BEAT
E5, D2, B4, D6, F4

CINCO TRUQUES BALA

■ Xbox
Full Spectrum Warrior
Códigos para a tela Cheat:
Jogar a versão completa de America's Army
HA2P1PY9TUR5TLE
Modo Cabeção
NICKWEST
Munição infinita
MERCENARIES
Jogar em um nível mais difícil sem HUD
SWEDISHARMY

■ Xbox
Metal Slug 3
Tenha um segundo joystick plugado para ganhar um continue na moleza. Assim que morrer, aperte Start no controle dois. Você reaparecerá no mesmo lugar sem ter que reiniciar a fase.

Mega Man 7
Castelo do Dr. Wily

Mega Man 8
Com o advento dos cartões de memória, não havia mais necessidade de passwords quando a série Mega Man chegou ao console PlayStation. Foi mal, galera.

MUITO ALÉM DA TV

CONHEÇA A VERDADEIRA SAGA DOS DEFENSORES DE ATENA!

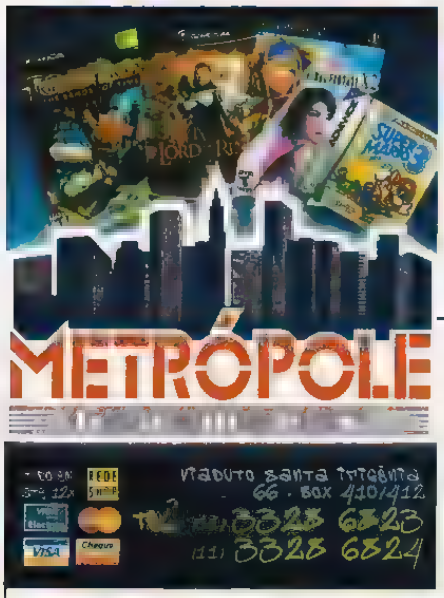
Você que é fã dos Cavaleiros do Zodíaco, tem que descobrir todos os segredos que a TV não revela.

O poder cósmico você só encontra no mangá oficial!

EGM ELECTRONIC GAMING MONTHLY BRASIL
EGM SHOP
AGORA VOCÊ PODE ANUNCIAR! LIGUE (11) 3346-6075 ou (11) 3346-6076

Netunia
Playstation 2 R$ 897,00
Game Boy Advance SP R$ 450,00
(11) 38257600
www.netunia.com.br
Capital
3X SEM JUROS

TeleVendas
(19) 3242-0541
Disk Games
Desde 1992
• Video Games
• Jogos
• Acessórios
• Assist. Técnica Especializada
PlayStation 2
X Box
Game Cube
PlayStation One
Game Advance SP
Tudo em até 12 x
www.diskgames.com.br
Av. Alberto Carmiedo, 725 - Bonfim - Campinas/SP - CEP 13070-011


METRÓPOLE
Viaduto Santa Ifigênia 66 - Box 410/412
(11) 3328 6823
(11) 3328 6824

ELETROMIL
A MELHOR LOJA DO BRASIL
O Melhor Preço e a Maior Garantia
VENDA - TROCA - CONSERTO DE VIDEOGAMES.
Vendemos também via SEDEX.
Destravamento de PS2 feito na hora, orçamento grátis!
Compramos Video Games !
PROMOÇÃO
SUPEROFERTAS
Fita Zelda Majora Mask c/ nova expansão por R$ 99,00
Jogos PS2, XBOX e GameCube novos à partir de R$ 99,00
Controle de PS2 Original na caixa por R$ 89,50
Fitas de Advance à partir de R$ 89,50
Fitas de GameBoy Color à partir de R$ 49,00
Devil May Cry 2 por R$ 99,50
Jogos Originais, Semi novos de Ps1, Dreamcast, Sega Saturn, Nelo Geo, Sega CD e 3DO à partir R$ 8,50
PRODUTOS COM NOTA FISCAL
Desbloqueio de PS2 e XBox feito na hora com os melhores chips GARANTIA TOTAL!
MEMORY CARD DE PS2 ORIGINAL POR 67,50
VISITE NOSSA LOJA
Rua Santa Efigênia, 348 - 1º Andar - Loja 12 - CEP 01207-001 - Centro - S. Paulo - SP
Horário de Funcionamento 2ª a 6ª das 08:00 às 18:00h Sáb das 08:30 às 17:00h
Fone/Fax: (11) 221.1740 — 3362.2306 — 3337.0158 — 3337.5557 — 3324.9854
Visite Nosso Site — www.eletromilgames.com.br

inicial games
SUA DIVERSÃO COMEÇA AQUI !!!
www.inicialgames.com.br
SHOPPING SOLAR CENTER
RUA BAMPUS SALES, 500 LOJA 22
TEL. 0XX19 3236-0179

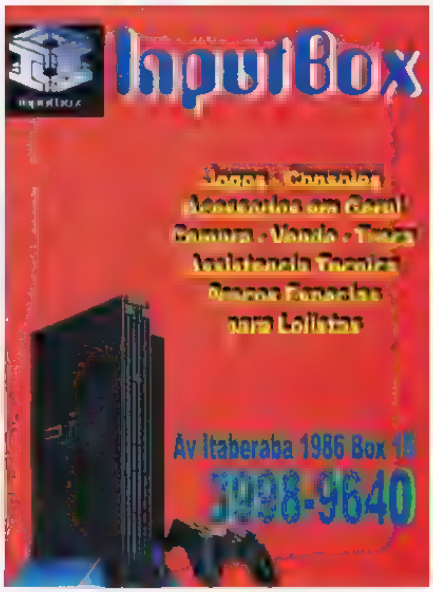
Especializada PlayStation
www.GameOne.com.br
A NUMERO 1 EM PLAYSTATION!
A melhor e mais completa loja brasileira especializada em PlayStation
Desbloqueios top de linha originais com dois anos de garantia. Autorizada das marcas VTEC Thunder, Messiah 2 PRO e DMS3
Assistência técnica especializada
O site mais completo com informações técnicas, fórum, suporte online e a maior variedade de produtos para PlayStation
Parcelamento em até 16 vezes com o menor juros. Confira! sujeito a análise de crédito
Envios para todo o Brasil
PlayStation 2
(19) 3236-6059

As revistas da Conrad atendem 375 mil gamers bem

ANUNCIE AQUI

Anuncie na seção EGM SHOP e divulgue seus produtos para todos os gamemaníacos do Brasil!

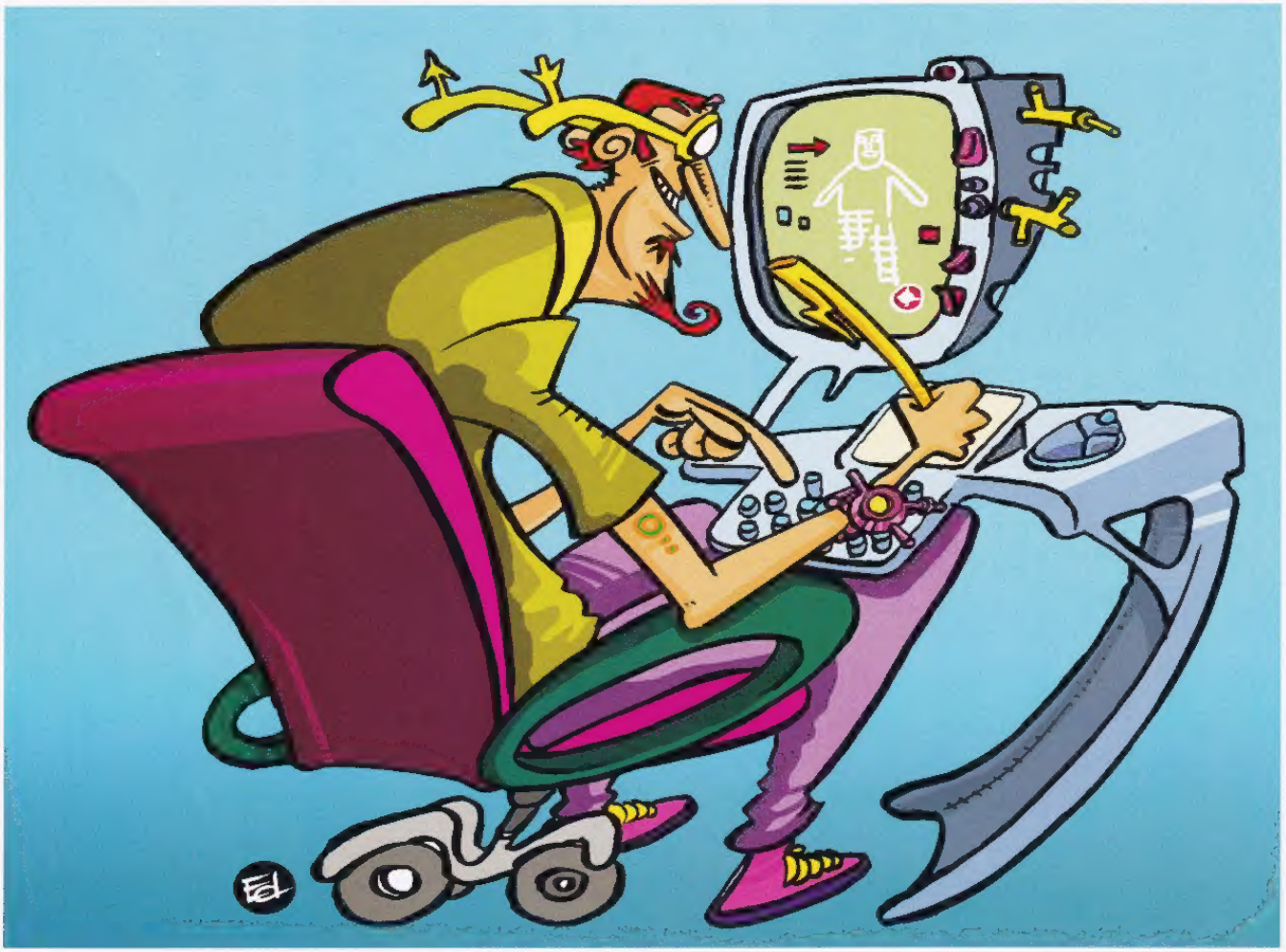
(11) 3346-6075 (11) 3346-6076



informados e com alto poder de compra. Anuncie!

O PRÓXIMO GRANDE CRIADOR: VOCÊ

Por Reinaldo Quaresma



Quem nunca teve curiosidade de saber o que se passa nos bastidores da produção de um grande jogo? Certamente isso já deve ter passado pelo menos uma vez na cabeça dos leitores de revistas como a EGM Brasil. E comigo não foi diferente. Desde pequeno, sempre tive muita curiosidade para desvendar e descobrir o funcionamento do processo de produção de um jogo... mas infelizmente nem tudo é tão simples e, na minha época de adolescente, jogos para computadores não eram tão usuais e programação era considerada coisa de desajustados, imaginem programação de jogos...

O tempo passa e muita coisa acontece em nossa vida. Mas alguns sonhos nunca mudam. Acabei sendo levado a trabalhar em uma empresa de produção de jogos de computador e celular e...bem, finalmente conheci de perto esse processo de produção. A sensação de alívio é indescritível quando se pode alcançar um objetivo e superar uma etapa de nossas vidas.

No dia a dia de uma empresa, temos que efetuar alguns testes junto aos consumidores dos produtos. Muitas vezes esses testes são feitos por jovens que tinham a mesma idade que a minha quando comecei a gostar de jogos, alguns cursando computação inclusive. Até mesmo um estudante de universidade que aprende programação no curso ainda tem uma certa dificuldade em abstrair conceitos e aplicá-los em programação de jogos.

E foi aí que eu percebi que ainda tinha muito para ser feito. Apesar do mundo ter evoluído e, principalmente, o Brasil ter mudado substancialmente desde a época da reserva de mercado até os dias de hoje, ainda existe um abismo muito grande entre quem joga e quem faz um jogo. Para quem convive com computadores e com equipamentos "modernos", algumas coisas inerentes a esse mundo se tornam parte do cotidiano. Mas temos o dever de sair dessa bolha e ver o que se passa no mundo convencional ao nosso redor.

Ao sair dessa bolha, percebi que era possível tentar diminuir esse abismo. Com o objetivo de formar uma comunidade de programadores de jogos, idealizamos o Gametech - Conferência de Desenvolvedores de Jogos - realizada em Campinas no Auditório da Unicamp. Mostrar aos interessados os processos de produção de jogos é uma tarefa delicada. Para tanto, colocamos no liquidificador profissionais do mercado, representantes do mundo acadêmico e especialistas da parte técnica e comercial. E... voilá! Nasceu um evento que tem tudo para mexer no mercado de jogos brasileiros.

Num ano onde tivemos lançamentos como o *Erínia* e onde percebemos cada vez mais o surgimento de novas empresas no mercado, assim como um aumento de interessados no tema "desenvolvimento de jogos", o objetivo maior do Gametech é poder gradativamente integrar uma comunidade que está, de certo modo, isolada, além de mostrar que produção de jogos é uma atividade séria e que merece atenção. Você também é convidado a participar dessa comunidade.

– Reinaldo Quaresma é Gerente de Marketing da Z80 e organizador do GameTech.

OS GAMES MAIS IRADOS DA CIDADE ESTÃO AQUI!

XBOX

NINTENDO GAMECUBE

PS2 PlayStation.2

GAME BOY ADVANCE

Visite a nossa loja sem sair de casa. **Aguarde!**

ww.metropolegames.com.br

TUDO EM ATÉ 12x

VISA Electron · VISA · MasterCard · REDE SHOP

Viaduto Santa Ifigênia, 66 · Box 410/412

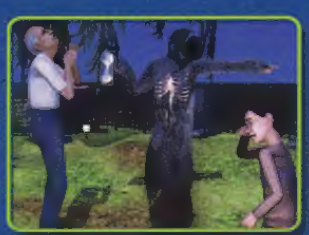
TEL.: (11) 3328 6823

(11) 3328 6824

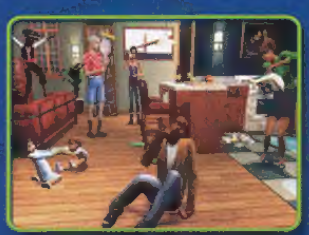
METRÓPOLE Games

TOTALMENTE EM PORTUGUÊS

ELES NASCEM.
ELES MORREM.
O que acontece nesse meio tempo é com você. Acompanhe seus Sims do nascimento à morte passando pelos grandes momentos da vida.



Eles têm medos, desejos e temores relacionados aos seus objetivos na vida.



Escolha entre as infinitas opções de rosto e mais de 10.000 combinações de roupas com acessórios cheios de estilo.

PC CD

MAXIS

EA GAMES

Challenge Everything

© 2004 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, The Sims, EA, EA GAMES, o logo EA GAMES, Maxis e o logo Maxis são denominações comerciais e/ou marcas registradas da Electronic Arts Inc. nos EUA e/ou outros países.
Todos os direitos reservados. Todas as demais denominações comerciais e/ou marcas registradas são de propriedade de seus respectivos titulares. EA GAMES™ e Maxis™ são marcas da Electronic Arts™

Retro AVENGERS

Em prol da cultura gamer

A Retro Avengers é uma equipe empenhada em recuperar e manter a memória editorial do universo gamer, por meio da disponibilização digital das revistas antigas.

A preservação do acervo se faz através de um processo minucioso de digitalização e restauração dos exemplares, por isso eles chegam ao nosso público com qualidade impecável.

É um trabalho gratuito e disponibilizado na internet, sem ônus ao leitor. Por isso, qualquer valor cobrado pelas revistas não deve ser aceito - denuncie!

Para manter esse trabalho em plena atividade, contamos também com as doações proporcionadas pelos ilustres leitores.
Contamos com vocês!

Digitalizada por: evil_arthas

Editada por: Rugal Bernstein

Revista: Paulo Marx

facebook.com/retroavengers

retroavengers@gmail.com

retroavengers.com.br